サターン、年末のキラータイトルをついにCATCH!
SEGA
セガサターンマガジン
SATURN
MAGAZINE
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年11月22日発行
(毎月第2.4金曜日発行)
第12巻20号通巻154号
540 YEN
特報!
電脳戦機バーチャロン
クォヴァディス2
～惑星強襲オヴァン・レイ～
バーチャコップ2
同級生2
エネミーゼロ
テラ ファンタスティカ
エアーズ アドベンチャー
実況 おしゃべりパロディウス
～forever with me～
優駿 クラシックロード
オベリスク
SPECIALポスター付録
バーチャコップ2
巻頭緊急特報!!
セガ年末発売のビッグタイトル、ついに発表!
クリスマス ナイツ
ダイナマイト刑事
バーチャファイター3
裏技の数々をキャッチ!
SPECIAL企画
GDネットの新情報を追跡!
アルファシステム インタビュー
LUNARシリーズ/スレイヤーズ
セガサターン最新ソフト満載!
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
バトルバ/マジックカーペット
デジタルピンボール ネクロノミコン
1996
11/22
Vol.20
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
リグロードサーガ2/LUNAR SILVER STAR STORY
ラングリッサーIII/伝説のオウガバトル

感動大作、今

空間で戦え！ パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

新発売 5,800円 【タクティカル RPG】

セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント！
セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった！ スーパーエンターテイメントライブアクション。

協賛：
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

会場	日時	会場	日時
横　浜：ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福　岡：キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札　幌：新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広　島：基町クレド	11/16(土)・17(日)
東　京：東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋：ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東　京：恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大　阪：梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合せは、お客様相談センターへ

SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NiGHTS キャンペーン

11月22日〜12月25日

今、セガサターンを買うと「クリスマス ナイツ 冬季限定版」をプレゼント！

※商品が無くなり次第終了となります。

希望小売価格
¥20,000(税別)

MAGIC CARPET

マジック カーペット

全米ベストセラーが、いよいよ日本に飛来！
'96秋、セガサターンからその魔法は解き放たれる。

12月13日発売　5,800円

◆マルチコントローラー対応◆

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

伝説の魔法の絨毯、セガサターンに飛来

セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント!

セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった!スーパーエンターテイメントライブアクション。

協賛:
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

会場	日時	会場	日時
横　浜:ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福　岡:キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札　幌:新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広　島:基町クレド	11/16(土)・17(日)
東　京:東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋:ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東　京:恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大　阪:梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合せは、お客様相談センターへ

SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NiGHTS キャンペーン

11月22日〜12月25日

今、セガサターンを買うと「クリスマス ナイツ 冬季限定版」をプレゼント!

SEGA SATURN™

※商品が無くなり次第終了となります。

希望小売価格
¥20,000(税別)

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
セガサターン版
“斬紅郎無双剣”プレゼントキャンペーン
完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第2弾!!
CDのみと
“お買得セット”を
同時発売!!
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
オリジナルテレカ
ナコルル下敷き
11月8日発売予定
CD単体価格5,800円(税別)
お買得セット価格8,800円(税別)
☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。
特製下敷きやオリジナルテレカなどが合計1,000名様に当たるゾ!
セガサターン版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を買ってくれた人の中から、抽選で合計1,000名様にコマンド表つきナコルル下敷き・オリジナルテレフォンカード・セガサターン版「KOF'96」サンプルCDのいずれかをプレゼント! くわしくは、商品に入っているアンケートハガキをご覧ください!! 応募〆切は11月30日(当日消印有効)
※賞品のデザイン及び内容等は予告なく変更される場合があります。ご了承ください。
©SNK 1995
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
READY!
キング・オブ・ファイターズ'96、セガサターンで開催!!
READY
完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第3弾!!
乞うご期待!!
THE KING OF FIGHTERS '96
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
◆インターネットで最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

武装カー・アクション・ゲーム!!

VATLVA バトルバ

TM

96年11月29日発売予定/予価5,800円(税別)

サターンソフト初!
対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。

バトルバ まもなく登場。

1〜2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。
2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。
ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は50種以上からセレクト可能。
新体験のカーバトルが、いよいよやってくる。

*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

マシンは自在に改造ができ、自分だけのオリジナルマシンを造ってセーブできる。エンジン・サス・タイヤ・装甲など、その組合せは、15,000とおり以上。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

VIRTUAL REALITY GAME WEAR
INTERACTOR™
インタラクター
究極の3次元体感
AURA
部屋にいながら、大迫力の音の世界が楽しめる、新しいホームエンターテイメント機器、〝インタラクター〞登場。これはTVゲームをはじめビデオソフト、CDなどの音楽ソフト、コンピュータソフト、TV番組など、あらゆる音源をカラダ全体で感じてもらうための、バーチャルリアリティー体感装置です。
いままでの視覚、聴覚を超えた未知の世界へ、キミも、今すぐ体感しよう！
●インタラクター 14.800円（税別）
●ACアダプター付
○お買い求めは、デパート・量販店・玩具店でどうぞ。
●新発売
MASUDAYA
SINCE 1724
〒111・東京都台東区蔵前2−6−4・☎(03) 3861-0151 (代)

もうすぐ25

SEGASATURN

ユナ・ファン必携(ひっけい)のCG(シージー)画集(がしゅう)!!

銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY FRAULEIN

Mika Akitaka

あきたか みか イラストワークス

Illust Works

申込締切(もうしこみしめきり)
平成8年 11月18日(月)
(郵便局の当日日付印まで有効)
通販価格(つうはんかかく)
4,220円

明貴美加(あきたかみか)氏が描く、ユナの世界を完全収録!!

セガサターン版『ユナREMIX』と『ユナ3』('97年発売)をプレイする前に、絶対手に入れておこう!!

- ■セガサターンならではの、美しい鮮明画像が満載!
- ■セルイラストにCG処理した背景とBGMをミックス!
- ■ユーリィ、リアはもちろん、闇のお嬢様13人衆も続々登場!
- ■『Illust Works』でしか観れないコスチュームにも注目!
- ■VOICE ACTRESSコーナーなど楽しいイベントも盛り沢山!

1 キャラごとにイラストが見られる鑑賞モード
2 すべてのイラストが見られる鑑賞モード
3 VOICE ACTRESS コーナー
4 明貴 美加 プロフィール

※画面写真は開発中のものです。

●セガサターン用ソフト ［通信販売／期間限定商品］
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
価格:税込価格3,800円+送料420円=通販価格4,220円
(*振込用紙1枚あたり1本のお申し込みになります)
12月20日(金)以降順次発送予定(郵便事情によりお届け日の変動があります。)

銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
ユナ、衝撃のデビュー作をリミックス。
12月27日(金)、いよいよセガサターンに新登場!!
●Wおまけ付き豪華・特別パッケージ仕様。『Illust Works』のパッケージと揃えれば、さらにスペシャル! 価格:¥6,800(税別)

お申込方法 おもうしこみほうほう

この商品は、通信販売による期間限定商品です。郵便振込でしかお申し込みできません。お近くの郵便局より、下記の要領でお申し込み・お振り込みをしてください。

- ●郵便局の払込用紙に、あなたの住所・氏名・電話番号(市外局番を明記)等、必要事項を記入例に従ってもれなくご記入ください。振込用紙の通信欄に、商品名を必ず明記して申込締切日までにお振り込みください。
- ●発注後の申込取消及び不良品以外の交換は受け付けておりません。

※振込手数料は、お客様のご負担となります。
※申込締切日を過ぎた場合、お申し込みできません。(手数料を差し引いての返金となります)
※過剰入金はご返金できません。お間違えのないようご注意ください。
※商品は、普通郵便にて発送いたします。海外への発送はできません。
※振込金受領証は、商品到着まで大切に保存してください。
※入金確認は受け付けておりません。

■振込用紙記入例

振込口座番号(ふりこみこうざばんごう):02760-0-14740
振込先(ふりこみさき):株式会社(かぶしきがいしゃ)ハドソン

■手続きに関するお問い合わせ先
〈ハドソン ゲームサポートセンター〉 札幌／TEL.011-821-7015 東京／TEL.03-5261-2060 大阪／TEL.06-251-0322

HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい!
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/

©WARP INC.

僕はこの作品で、
デジタルの悲しみを伝えて行きたい
飯野賢治（エネミー・ゼロ 脚本・監督）

エネミー・ゼロ
「ピアノ スケッチズ」

音楽：マイケル・ナイマン（作曲・演奏）
KTCR 1403　¥1,200(TAX IN)

作品サウンドトラックよりピアノによるベーシックモチーフ３曲を先行収録
マイケル・ナイマン自らの演奏によるテーマ曲集。

#1 愛のテーマ Love theme
#2 ローラのテーマ Laura's theme
#3 デジタルの悲しみ Digital tragedy

NOW ON SALE

オリジナルサウンドトラックフルアルバム（全13曲収録予定）'97発売予定!!

お問いあわせ：キティエンタープライズ 03-3780-8638

KITTY ENTERPRISES,INC. DISTRIBUTED BY PolyGram K.K.

セガの全面協力を得て、吉本が実現した、お笑い・パロディー色全開の新感覚シミュレーションロープレ！！

ファンキー ファンタジー

吉本興業がマジメに面白さを追求したゲームソフト吉本ファンキーシリーズ。いよいよ第一弾発売。

発売元
吉本興業株式会社
マルチメディアプロデュース
〒542 大阪市中央区難波千日前11番6号

お問い合わせ先
TEL.（ユーザーサポート）075-211-1311
11：00～16：00・月～金（祝土日休）

※画面は開発中のものです。

SANKYO

FEVER

実機シミュレーション

搭載機種

★CRフィーバービーチ★
★CRフィーバービッグパワフルFX★
★フィーバー忍NIN絵巻SP★ ★ミサイル7-7-6D★
★アクダマンSP★ ★キャロットボーイ★

1997年1月発売予定 価格未定

●SANKYOインターネットホームページ公開中●
http://www.sankyo-fever.co.jp/

●ユーザーサポート●
TEL.03-5467-3843 月曜～金曜10時～15時（祝・祭日を除く）

株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580

凶暴が、
クセになって、
止まらなくて、
笑っちゃう。

過激で爽快なシューティングゲーム。

BLOOD FACTORY
ブラッドファクトリー

その6人にとっては、撃つことが生きることだった。極悪非道の看守ファブが支配する、最果ての惑星ラルフにあるファクトリー刑務所。そこに投獄された気性の荒い6人が、大胆な脱獄を企てた。凶暴な彼らにとって、脱獄とは「武器を手に前進する」こと以外考えられなかった。――ブラッドファクトリー。それは、弾丸の嵐を巻き起こす、過激なシューティングゲーム。撃って撃って、撃ちまくり、各種アイテムを奪いながら突き進め。脱出した者だけが、自由という勝利を得られる。◎3Dを駆使した立体感あふれるスクロール。銃口からの炎と黒煙が怪しくも美しい、ハイクオリティグラフィクス。◎プレイヤーは、強烈な個性をもつ6人のキャラクターから選択。使用する武器もまた個性的。◎2人同時プレイ可能。

◎セガサターン版、11月発売予定 ◎標準価格5,800円(税別) ◎プレイステーション版、好評発売中

Gremlin

「サイベリア」
セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中

発売元 株式会社インタープレイ
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F
カスタマーサポート：03-5421-3815
http://www.interplay.com/japan/

販売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

※18才以上推奨

クライマックス第三期正社員募集

インタラクティブムービー部門設立

写真は「ダークセイバー」のCGムービーです。

私たちクライマックスではこれまで「ランドストーカー」や「ダークセイバー」など「3D」にこだわったゲームを制作し、数多くのユーザーに支持されてきました。そしてそれも一つの方向性として、今後もさらに発展させていきたいと考えています。

最近、ハードの能力の向上により、各社からCGムービーを全面に押し出したゲームが発表されています。私たちもまた、CGムービーという表現手段には、まだ多くの可能性か秘められていると感じています。そこでクライマックスでもインタラクテイブムービー部門を設立することとなりました。つきましてはその新たな可能性を一緒に追求してくれるスタッフを募集します。やる気と秘められた野心、そして大きな夢を持った方々のご応募をお持ちしております。代表取締役社長 内藤寛

【募集職種】

- **CGデザイナー**（男女/若干名）
- **企 画**（男女/若干名）
- **アニメーター**（男女/若干名）
- **プログラマー**（男女/若干名）
- **美術設定ディレクター**（男女/若干名）
- **一般事務**（女性/若干名）

CLIMAX

【資格】学歴・年齢不問（経験者優遇）　【勤務地】新宿区四谷4丁目　【交通】地下鉄丸の内線四谷三丁目駅徒歩3分　【給与】年俸制（経験・能力により応相談）　【待遇】年1回昇給・年2回賞与・保険・退職金制度有り・交通費全額支給・海外社員旅行有り・住宅手当有り　【勤務時間】10：00〜22：00（フレックス制）　【休日】完全週休2日（土・日）祝日　【休暇】年末年始・夏期・有給休暇・リフレッシュ休暇　★業務の性格上、勤務時間・休日・休暇は上記の限りではありませんが、休日出勤手当・代休・特別休暇などでフォローします。　【応募方法】履歴書（写真貼附）を下記住所宛にご郵送下さい。後日、書類選考の上、面接日をご連絡します。　※送っていただいた履歴書は返却いたしませんのでご了承下さい。

（株）クライマックス連絡先：〒160　東京都新宿区四谷4-3-12　四谷4丁目ビル8F　TEL. 03-3225-3512　担当：望月

INTERWAVE

ダイヤルQ2　インターネット・プロバイダー

今すぐおためし インターネット

ダイヤルQ２課金により

初期費用なし！！　月会費なし！！　クレジットカード不要！！

・必要なものは、本体と、専用モデムだけ。

・大阪（06）にもアクセスポイントOPEN！！（オープニングキャンペーンとして、大阪は11月15日まで3分10円。）

セガサターンインターネット 簡単接続手順

接続料金1分20円（通話料は、別途必要です。）

・セガサターン本体の電源をOFFにします。

1、セガサターンモデムを本体のカートリッジスロットに差し込みます。

2、電話のモジュラーコードをセガサターンモデムの「Line in」と書いてあるモジュラージャックに差し込んでください。

3、SEGASATURN インターネットのCD-ROMをセットし、本体の電源を入れてください。

4、「操作方法＆接続手続き」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

5、「STEP2」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

6、電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（トーン、パルス）を選んでください。内線電話の場合は、ここで外線発信番号を入力してください。
（通常は空欄のまま）

7、電話回線の設定が終わったら「設定する」を押し画面の下へスクロールし、「プロバイダを選びましょう」のボタンを押してください。

8、「すでに契約をしている方」を押してください。

9、インターウェーブへ接続する設定を行います。
（下記のとおり設定してください。）

回線種別：　トーンorパルスどちらかにチェック。

外線発信番号：　（通常は空欄のまま）

電話番号：　東京 0990-616000
　　　　　　大阪 0990-626000

Login ID：　sss

Password：　sss（画面上では・・・と表示されるが、それでOK。）

DNS address：　202.214.252.2

ProxyとProxyポート番号は空欄のまま。

設定が終わったら必ず「セーブ」のボタンを押してください。

10、コントロールパッドの「スタート」ボタンを押してメニューを表示します。メニューの「URL」を押します。

11、画面のキーボードからURLを入力します。「http://」の後に「www.interwave.or.jp/」を入力して「決定」を押します。（すべて小文字）

12、「YES」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。

13、インターウェーブのホームページの画面が出てきたら、ボタンをおします。ブックマークの画面が出てきたら登録ボタンを押します。よく見るホームページはこのように登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

ダイヤルQ2　インターネット・プロバイダー

INTERWAVE

株式会社インターウェーブ・ジャパン

http://www.interwave.or.jp/

TEL：03-5531-0098（サービス問い合わせ）
TEL：03-5500-7290（接続方法に関する問い合わせ）
TEL：03-5531-0160（接続方法のテープでの案内）
E-mail：question@interwave.or.jp

通話料は別途かかります。表示価格に消費税は含まれません。
一般第二種電気通信事業者 Ａ－０７－１４２７
株式会社インターウエーブジャパン
〒135-73 東京都江東区青海２－４５ タイム２４ビル４Ｆ
TEL：03-5531-0098　FAX：03-5531-0097
ＮＴＴ契約第３１条に基づく表示
提供（株）インターウェーブジャパン、番組名　インターウェーブ
回線設置場所　東京都（江東区）
標準利用時間　6分、標準利用料金 120円
回線設置場所　大阪府（淀川区）
標準利用時間　6分、標準利用料金 20円　（11月15日まで）

OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

SEGA Magazine

セガマガジン

毎月13日発売
定価
300YEN
(税込)

創刊2号

11月13日発売

PRIZE PRESS
ネーム倶楽部スペシャル
~Who is KAORUCO?

特報
セガAM2研の最新作を初公開!
開発コード「スーパーカーレース(仮)」

ARCADE EXPRESS
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
ウェーブランナー/ダイナマイト刑事
ダイナマイトベースボール
ラストブロンクス~東京番外地ほか

SATURN EXPRESS
クリスマスナイツ冬季限定版発表!
ダイナマイト刑事サターン移植決定!
電脳戦機バーチャロン、バーチャコップ2、
ビクトリーゴールWORLD WIDE editionほか

特別企画
AM6研新作メダルゲーム紹介
ロイヤルアスコットII、ビンゴパーティフェニックス

ATP特集
ジョイポリスのもう一つの楽しみ方
~It's Fun To Act With

SOFT BANK ソフトバンク株式会社
出版事業部

セガマガジンは全国書店、有名アミューズメントスポットでお買い求めになれます。

バーチャファイター3 オフィシャル ガイドブック

好評発売中

Virtua Fighter 3™

AM2研

鈴木裕 完全監修

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス、発売 ソフトバンク株式会社 出版事業部 定価1,000円

バーチャファイター3オフィシャルプレイングガイド　近日刊行予定
バーチャファイター3オフィシャルアドバンスドガイド　年末刊行予定

『バーチャファイター3』カレンダー

バーチャジャンキー必携の1997年カレンダー　完全新作CG

予約方法 → 下記の注文書にご購入本数、お客様のお名前、ご住所、電話番号をご記入の上、切り取ってお近くの書店に出して御予約下さい。

発行:セガ・エンタープライゼス　発売:ソフトバンク
税込価格1,800円

注文書	書店名（書店記入）	本数	『バーチャファイター3』カレンダー	
		本	氏名（フリガナ）	税込価格1,800円
				発行:株式会社セガ・エンタープライゼス
			住所 TEL（　　）	SOFT BANK ソフトバンク出版事業部 TEL.03-5642-8101 FAX.03-5641-3424

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年11月22日号 Vol.20
1996 SOFTBANK CORP.

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト作製：有井伸孝
（セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティセクション）

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

サクラ大戦
原画＆設定資料集

帝国華撃団・花組隊長必携之書

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定原画を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。さらには、盛りだくさんのプレゼントも用意。サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本!

【弐大付録】

この本だけの **描き下ろしポスター**
＆
花組・戦闘服のコスプレ型紙

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 © RED 1996

11月下旬発売予定
定価2,000円

ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド

セガサターン版バイパーズを完全攻略!

◆セガ・サターン版のシステムを完全解析
◆隠しキャラのペプシマン・クマちゃんを含む全キャラクターの、詳細技データ&徹底攻略
◆隠しフィーチャーもバッチリ網羅

12月上旬発売予定
予価1,400円

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

マスター・オブ・モンスターズ ～ネオジェネレーションズ～ オフィシャルガイド

★完全公認独占ガイドブック
★懇切丁寧なマップ攻略ページ
★130体以上のモンスターデータを完全網羅
★今回の目玉、大魔法やモンスター融合のすべてがわかる

シミュレーションフリークに絶対ソンはさせない!!
あの『マスモン』の攻略本はこれだけっ!

11月下旬発売予定
定価1,100円

©SystemSoft co. ©TOSHIBA EMI

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込みです。
お近くの書店でお求めください

注目の熱血美少女スポ根SLGの全望を公開!!

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

News
メディアMix開始!
コミック、CD、OVA
と続々登場!

緊急発表
大運動会
発売まであとひと月をきった話題のゲームを特別公開!
最新情報
店頭予約開始!! 予約キャンペーン実施中!!
スペシャルアイテムが入手できるチャンス!!
その内容をPick UP♥

特報
神崎あかり(cv.夏樹リオ)
競技会優勝に向けての特訓を分析
教官は君だ!
マンツーマンの指導で彼女を鍛え上げろ
多彩なイベントはなんと130以上!
君はいくつ見ることができるか?
なぞのイベント画面を入手!!
その奇想天外なトレーニング内容など
大運動会の全貌を大特報!!

11月29日発売予定
5,800YEN

熱血育成シミュレーション!!

●インクリメントP●12月13日発売予定●5,800円●1人プレイのみ

季節もすっかり秋本番／　そんなスポーツの秋にじっくり腰をすえて楽しみたい話題のソフトがいよいよ発売される。ゲームの目的は大学衛星を目指し訓練校へとやってきた少女あかりを鍛え上げ、半年間でその入学選考会である「競技会」を勝ち抜けるだけの選手に鍛え上げることだ。往年のスポ根アニメのノリをほうふつとさせる荒唐無稽なトレーニング内容や、笑いあり、涙ありのバラエティに富んだイベントシーンなど見どころはいっぱい。今回はおさらいを兼ねてその魅力を徹底紹介していくぞ。

君の教え子となるあかりの他、訓練校には世界中から様々な資質を持った少女達が集まってくる。このひしめく強豪の中で見事あかりを合格させることができるかはすべて教官である君にかかっている。ライバル達に負けない真の実力を養うのだ。

神崎あかり
(C.V.夏樹リオ)

北海道出身の15歳。その昔、衛星で宇宙撫子に選ばれたこともある御堂（旧姓）巴の1人娘。今は亡き母への想いを胸に、大学衛星入りを決意。得意な種目は現在ないが、その素質は十分。ややひかえめな性格でちょっと抜けているところもあるが、人一倍ガッツはあるようだ。ちなみに寝相が悪い。

柳田一乃
(C.V.久川綾)

大阪出身の15歳。あかりが「いっちゃん」と呼ぶ親友。寮で隣同士ということで、特に親しい仲になる。底抜けに明るい性格で常に前向きな快活少女。モットーは「何はなくとも力押し」。男兄弟に囲まれて育ったため、言動が男っぽくなったことを少しだけ気にしている。大阪弁が印象的。

ターニャ・ナティピダッド
(C.V.阪口あや)

アフリカの自然保護区内のコミューン出身の14歳。好奇心旺盛で、幼少から空に浮かぶ衛星を見て育ち「あそこに行きたい／」という純粋な気持ちから入学を希望。一般常識に欠けるところが少しばかり目立つが、記憶力は抜群。また、走ることが大好きでいつも施設中を駆け回っている。

王（ウォン）　鈴花（リンファ）
(C.V.川田妙子)

アジア諸国が合併してできた巨大国家"九龍"出身の16歳。そこで最も財力と権力を持つ大華僑、王（ウォン）家の娘として英才教育を受けて育つ。しかし生来のとんでもなくライトな性格は改善されず、ヒマさえあれば他人を捕まえ珍妙な品物を売りつけることに精を出す。得意種目は自転車。

ジェシー・ガートランド
(C.V.伊藤美紀)

アメリカ出身の17歳。訓練校入学の際の適正テストでトップの成績を修めた実力を持つ万能選手。性格はいたって陽気。だが相当な努力家で、コンピュータを神と崇める新興宗教の教祖という父との確執から人としての可能性を求めて日々鍛練に打ち込むようになった。

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ
(C.V.沢海陽子)

ロシア出身の17歳。国のエリート養成機関で育った試験管ベビィ。今までそのような閉鎖的な世界で生きてきたため感情の表し方をあまり知らず、この訓練校で初めて経験する集団生活にただ戸惑うばかり。唯一、泳いでいる時だけは年相応の少女の表情を見せることも……。

天に浮かぶ大学衛星。それは人類が西暦5000年を前に到達した文化と教育の極みである。いっそうの機械化が進んだ文明社会の中で、その反動というべきか、人々はかつての限界を凌駕する肉体を作りだそうと情熱を燃やすようになった。そこでは母星から選りすぐられた少女達が日夜、人類の未来のためにその才能を磨いている。そして年に一度、その才能を競う巨大イベント、それがタイトルにもなっている大運動会である。その内容はどれも常軌をはるかに逸したものばかり。だがそんな競技に少女達は己のすべてを賭けて戦うのだ。わずか1名に贈られる名誉ある"宇宙撫子"の座を目指して。

なお、大学衛星は各惑星にも存在し、それとは別に男子用の衛星もあり、別軌道で周回している。

大運動会の種目は無重力下での100m走、凶器・反則ありの「超騎馬戦」、42・195km障害物競走など凄いものばかり。

CHECK 1 マンツーマンだからできる徹底した指導！

訓練校へ来たばかりのあかりは、能力的に不安材料を大いに抱えている。そこで教官である君の出番というわけだ。競技会の試験内容は1600mの水泳、25kmの自転車、10,000mのマラソンを順にこなすトライアスロン。つまり、総合的な能力がそこで求められる。バランス良くトレーニングスケジュールを組んで彼女を鍛えていこう。疲労がたまっているときに無理に訓練を行うと、逆に能力が下がってしまったりもするので適度に休息をとるのも大切だぞ。

パネルからメニューを選択
これと思うものを選んで訓練開始。1日が1ターンなので細かい調整もしやすいぞ。

ステータスアップ！
その訓練に見合った能力が向上。その変化をチェックして今後の指導の目安にしよう。

厳しい特訓に耐えてこそ 明日の栄光があるのだ

特訓メニューは彼女の成長にともない次々と追加され、その種類は実に豊富。その特訓の中には「ランニング」や「エアロビクス」といった初歩のトレーニングから果ては「リンボーダンス」「バンジージャンプ」等のあっと驚くとんでもないものも。残りは自分で見てみよう！

片腕立て伏せ
腕力を強化する「腕立て伏せ」のバリエーション。片手に全身の体重がかかるため大変だけれどその分、効果はあるはず。それにしてもこの凄いアングルは……。

指立て逆立ち
さらにレベルアップすると今度は指で全身を支える指立て逆立ちに挑戦だ。体力は大幅に消耗するが、いっそうの腕力の強化が見込める。根性UPにもつながる？

タイヤ引き
これなしにはとてもスポ根は語れない伝統のタイヤ引き。さらに上の段階にはお約束の巨大ローラー引きだって用意されているのだ！

粘着床ランニング

この訓練校にはなぜかこのような妙な訓練施設も多数設置されている。もうこの際、深いことは何も考えずに教え子の受難を暖かい目で見守りましょう(笑)。

CHECK 2 ストーリーを盛り上げる多彩なエピソード！

半年間の訓練校生活では苦しいことも楽しいこともいっぱい！　その中から気になるイベントを少しだけピックアップしてみちゃおう。全部で130以上もあるイベントを全部見るのは至難の業。とても1回やそこらのプレイで見つけることはできないはず。さらに主要なイベントはなんとムービー仕様！　しかもトゥルーモーションの採用でハイクオリティと、いうことなし。プロローグも必見の価値ありだ！

買い食い発覚
両手いっぱいに抱えたそのお菓子の山は!?　でも「間食は太るぞ」の一言にギクリ。

湯煙の中で……
心と身体の休養に、訓練校のみんなで温泉旅行へ。露天風呂にて〝何か〟が起こる!?

プールにて
水泳が得意なアイラに泳ぎのコツを教えてもらうあかり。ライバル同士とはいえ、時には美しい友情が芽生えることも。

真夜中の密談？
占い好きのターニャ達とあらゆる占いを試してみるあかり。不安そうな表情だけど、その結果は？

ライバルとの対決！

ライバルに挑戦するイベントはちょっとしたミニゲーム風になっている。自信がついたらあかりの実力試しにひとつチャレンジするのも面白いぞ。

そして日々の特訓の中で生まれるロマンス!?

君の広い背にもたれかかるあかり。その胸中に秘める想いとは？　そしてこのイベントは？　今はまだ詳しくはいえないが、事としだいではあかりが君に〝教官と教え子〟以上の感情を抱くことだってあるかもしれないのだ。その時、君は!?

【追加情報】「大運動会」では予約キャンペーンも実施中。予約協賛店で予約すると、商品といっしょに〝B2サイズオリジナルポスター〟と〝限定CDシングル〟（内容はまだ秘密！）がもらえちゃう。詳しくはインクリメントPユーザーサポート係（03-3491-6191）か、インターネット（http://WWW.pioneer.co.jp/ipc/gamej.html）まで。数に限りがあるから早めに予約だ!!　また、パイオニアLDCからOVAも4月に発売される。こちらにも注目!!

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

1月31日より週刊化決定！

'95年1月のリニューアル創刊から役2年。サターンの躍進とともに歩んできた弊誌『セガサターンマガジン』が、1月31日発売号から週刊化することになった。冒頭から手前ミソで申し訳ないが、ハード別専門誌としては初めての週刊化で、それだけサターンがスタンダードになっているということ。

これまで同様、専門誌ならではの濃密な記事を展開しつつ、最速情報をお届けするので、引き続きのご愛読をどうかよろしく。

前身はセガの8ビットゲーム機情報が満載だった「Beep」、そして「BEEP！メガドライブ」。今後もセガハードのNo.1誌としてがんばるぞ。

ライター＆アシスタント希望者を募集

編集部では①ゲーム紹介・攻略記事、ならびに一般関連記事の書けるライター、②誌面のレイアウトをしてくれるデザイナー、③編集スタッフを助けてくれるアシスタントを募集している。いずれも経験などは問わないが、①②については即戦力となれる程度の知識や技量は必要。もちろん、すでに業界で活躍中の方は歓迎する。また、編集部(中央区日本橋)に通えることも条件だ。希望者は欄外を参考に至急、編集部まで。

白熱の「STREET RACER EXTRA」大会

さる10月23日、UBIソフト主催「ストリートレーサーEXTRA」の出版社対抗・レース王決定戦がドクタージーカンスで行われた。世界初8人同時プレイ＆8分割画面がウリのこのゲームで、サターン9誌とPS7誌による熱いレースが繰り広げられた。

今回の優勝賞品はフランス取材旅行ため、サタマガは誌面でもおなじみの最速プレイヤー"政綱大介"を投入！ 決勝は接戦となったが、見事サターン版の優勝をゲットできた。

キャラクター達の個性がそのまま車の性能の違いに。速く走るだけでなく、武器や技を使うこともできる奥の深いレースゲームだ。12月発売予定、5,800円。

サンライズ12大ロボットのすべてがわかるPCソフト

20年以上も前から、魅力的なロボットアニメを創り続けてきたサンライズ。その歴史が集められたパソコン用（Win95＋Macハイブリッド）データベースが12月6日に発売される。「スーパーロボット伝説」シリーズの第1弾となる今回は、『無敵超人ザンボット3』から『機甲戦記ドラグナー』まで、12作品分の設定資料などがびっしり。価格は8,800円。

基本設定はもちろん、各メカの能力対比や世界観の比較など、CD-ROMならではの検索も可。

究極のガンプラデータベースも

バンダイから発売されているガンダムのプラモデルのすべてを収録したパソコン用データベースも登場(11月28日発売/3,500円)。第1弾は初代ガンダムシリーズ及びMSVシリーズに関するもので、完成品やパッケージ、テレビCMなどを完全収録している。

スタッフ募集要項：希望者は履歴書（写真貼付）とこれまでの記事掲載誌コピーや作品、アシスタント希望者の場合は得意な分野や趣味がわかる自己PRを明記して、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「スタッフ募集LM」係まで郵送にて。書類審査通過者には1カ月以内に編集部より連絡を差し上げます。

VAL Projectのクリスマスライブはいかが

声優の西村智博、立木文彦、玉川紗己子、辻谷耕史によるパフォーマンス・ユニット「VAL Project」が、12月22日(日)18時から渋谷ON AIR WESTにてクリスマスライブを行う。当日は歌と芝居のほか、「My Dream～オンエアが待てなくて～」の制作裏話なども飛び出す予定だ!? (問い合わせ 03-5458-4646、03-5237-9999) チケットのプレゼントは欄外を見よう。

LD「ガンダムZZ」発売記念テレカをプレゼント

初放映から17年たった今でも、絶大な人気を誇る「ガンダム」シリーズ。その第3弾である『機動戦士ガンダムZZ』のレーザーディスク（6枚組／39,000円）が、11月25日発売される。これを記念したテレカを5名の方にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書き、編集部「ガンダムZZ」係まで（11月22日消印有効）。

日本ビクターがAVセレクターを3名に

ゲーム機やビデオを6台（うち2系統はS端子対応）までつなげて、ワンタッチで切り換えられるAVセレクター「JX-S8」。この商品を3名の方にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書き、編集部「AVセレクター」係まで送ってね（11月22日消印有効）。

来年はサクラ対戦のカレンダーだね!

みんなが待ち望んでいたサクラグッズの1つ、サクラ大戦カレンダーがセガ・ユナイテッドから発売される。大きさはA2縦で、表紙を含めフルカラー全13枚の絵柄を収録。1月・さくら、2月・大神、3月・紅蘭、4月・帝劇三人娘、5月・あやめ、6月・カンナ、7月・アイリス、8月マリア、9月・すみれ、10月・椿、由里、かすみ、11月・さくら、12月・花組という構成。しかも、帝劇三人娘、椿、由里、かすみはまだどこにも発表していないイラストを使用するという。気になる発売日は、11月29日。価格は税込みで1,800円。ファンはもう、買うしかない!!

サクラ大戦の美麗イラストがカレンダーに。※ちなみに写真は実物とは異なります。

低価格・高画質のバーチャルアイグラス

新製品ラッシュが続く装着型ディスプレイに、ゲームに最適なモデルが登場。この「バーチャルアイグラス」はフルカラー18万画素のLCDを採用し80インチの大画面と同等の迫力映像を楽しめる。ステレオヘッドフォン付きで価格は約6万円（オープンプライス）と魅力的だ（問い合わせ 03-3273-8092）。

Future World
Every Little Thing

エイベックス／1,000円

発売中

デビューから3カ月、早速2ndシングルが発売。TDKのMDとカセットテープのCMでは本人達も出演してる。今冬要チェックユニットだよ。

悲しみの果て
エレファントカシマシ

ポニーキャニオン／1,000円

発売中

グリコアーモンドチョコのCMソングでお馴染みの曲。アルバム「ココロに花を」からアレンジされて発売。ぜひ一度通して聞いてみて。

泣いても地球は廻ってる
米屋純

日本コロムビア／1,000円

発売中

高いキーでやさしく歌い上げるこの曲は、失恋の痛手が消えない人に元気をくれること間違いなし。空気のように歌声が耳に入ってきます。

Shiny Lucky Lady
大橋利恵

キングレコード／1,000円

発売中

ランク王国のOPソングを歌っている彼女。秋をイメージに恋に揺れる心を歌う彼女は、どんどんビッグになってく。チェックするなら今!

インディゴ地平線
スピッツ

ポリグラム／3,000円

発売中

透明なボイスが聴く人の心をとらえて離さない"スピッツ"。彼らの通算7枚目となるアルバムは、大ヒットシングル2枚含む全12曲入り。

cathy
金月真美

キングレコード／3,000円

11・21発売

好評の1stアルバムの熱も冷めないうちに2ndアルバムが登場! "ときメモ"にとどまらない、POP SINGERとしての彼女の成長がうかがえる意欲作!

ハートビートスクランブル
オリジナル・サウンドトラック

NECアベニュー／2,500円

発売中

サターンソフト「ハートビートスクランブル」のサントラがついに発売された。スクランブラーに欠かせないアイテムは、ボーナストラックも入ったお得な1枚!

X-MEN VS STREET FIGHTER
カプコンゲームサウンドトラック

ビクターエンタテインメント

11・21発売

アーケードで好評稼働中のゲームが待望のCD化。「X-MEN」と「STREET FIGHTER」のノリが合体して、ノリのいいカプコンサウンドはさらに激しくビート!!

VAL Projectライブのチケットを抽選で5名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記し編集部「クリスマスライブチケット」係まで。
このページのプレゼントのあてさきは、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部（各係名）まで（いずれも11月21日消印有効）。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年内一気に差をつける! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

年末にかけてRPGのラッシュを控えているサターンのラインナップだけど、今回はその先陣をきって、メガドライブでもおなじみの人気シリーズが2本登場。1位と2位をキープした。他のラインナップも上位の定番として毎号ランクイン中だ。11月も熱いぞ!

1位 NEW SOFT **ラングリッサーⅢ**
メサイヤ/'96年10月18日発売/6,200円/SLG+RPG

9395POINTS

何度も発売日が延びたけど、うるし原の美形キャラも多数登場するからファンも満足? 売れ行きも好調だ。

2位 NEW SOFT **LUNAR SILVER STAR STORY**
角川書店/'96年10月25日発売/6,800円/RPG

5392POINTS

メガCD版のリメイクとはいえ、デキのほうは新作のような力の入りよう。未体験の人にはオススメだぞ。

3位 前回1位 **サクラ大戦**
セガ/'96年9月27日発売/5,800円・8,800円(マウス対応)/ADV

3334POINTS

今回も継続的に売れている人気作。全キャラクターのエンディングはもう見た? まだまだ遊べるぞ。

4位 前回5位 **三國志Ⅴ**
光栄/'96年9月27日発売/9,800円/SLG

1880POINTS 三國志シリーズ最高峰の移植。遊びやすさも◎のデキ。

5位 前回4位 **機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー**
バンダイ/'96年9月20日発売/4,800円/SHT

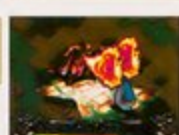
1833POINTS ガンプラファン感涙のMSも多数登場。好販売継続中。

6位 前回3位 **ストリートファイターZERO2**
カプコン/'96年9月14日発売/5,800円/ACT

1766POINTS 2D格闘の最高傑作はまだまだ人気。モードも多彩。

7位 前回7位 **エターナルメロディ**
メディアワークス/'96年10月4日発売/5,800円/SLG

1112POINTS 熱狂的ファンのために最新のデータも用意。P.104へ。

8位 NEW SOFT **マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ**
東芝EMI/'96年10月25日発売/6,800円/SLG

1017POINTS 召還シーンや進化も強化された定番移植。デモも美麗。

9位 前回9位 **ウイニングポスト2 プログラム'96**
光栄/'96年10月4日発売/6,800円/SLG(マウス対応)

801POINTS 最新版のデータで再登場。面白さも保証付だぞ。

10位 前回2位 **ファイティングバイパーズ**
セガ/'96年8月30日発売/6,800円/ACT

652POINTS 数々の要素もやりつくした? 次号で何かが起こる?

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月16日~10月29日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

今のところ、巷では意外と賛否両論の声が出ているような感じの「バーチャファイター3」。でも、やり込んでみればその楽しさと奥深さにドンドンはまるはず。Eボタンも使いまくるとまた新しい世界が見えてくるぞ。次号大公開のAM2研のMODEL3最新作も注目!

1 バーチャファイター3

今回はP.208で面白い裏技を一気に公開。まだまだありそう?

3 ラストブロンクス東京番外地

こちらも裏技は出尽くしたかな。レッドアイはもう使った?

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター 3	セガ
2	2	アルペンサーファー	ナムコ
3	3	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
4	6	バーチャファイター 2	セガ
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ

★調査協力店●六本木GIGO●池袋GIGO●バセラ●心斎橋GIGO他、全国セガATP店舗

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER DATA

TOP 20

ここのところ、ちょっとセガのアーケード移植ものがおとなしかったけど、今号はST-V作品から噂の「ダイナマイト刑事」が移植決定／　これから年末にかけては、まだまだ新たな移植発表がありそうな予感がして楽しみだぞ。格闘アクション系ファンは期待して待て／

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	97
2	2	バーチャファイター 3	セガ VG	89
3	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	59
4	11	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン VG	58
5	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	52
6	3	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	46
7	6	レイストーム	タイトー VG	30
8	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	29
9	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	24
10	9	D&Dシリーズ	カプコン VG	22
11	12	インディ500	セガ VG	21
12	13	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	20
13	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	19
14	15	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	17
15	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	16
16	22	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	14
17	20	ガンブレードNY	セガ VG	13
18	18	バーチャストライカー	セガ VG	12
19	23	Noël(ノエル)	パイオニアLDC プレイステーション	11
20	19	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	9

祝 ダイナマイト刑事

完成度90%

AM1研の最新格闘アクションが早くも登場。豪快で爆笑のアクションに酔いしれろ！

19 Noël

実現度5%(?)

プレイステーションで人気を呼んでいる新感覚会話型SLG。移植実現度はまだ低い？

※画面は他機種版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作

USER DATA

TOP 15

今号でいきなり「クリスマスナイツ冬季限定版」などが発表され、ますます熱くなってきたセガサターン。次号では、さらにキミを熱くさせる発表が連発できるはずだから、目が離せないぞ。年末年始のセガサターンの新作ラッシュ攻勢にキミはついてこれるかな？

1位 前回1位 電脳戦機バーチャロン

セガ／11月29日発売予定／5,800円／ACT(ツインスティック対応)

456 POINTS

ヤガランデも使える!!

サンプルも完成し、発売日も迫ってきたサターン版「バーチャロン」。サターン版では中ボスのヤガランデも使用可能なのだ。注目／

2位 前回2位 EO(エネミー・ゼロ)

ワープ／12月13日発売予定／6,800円(4枚組)／ADV

410 POINTS

美麗なムービーを見よ！

12月の発売に向け、完成も見えてきた「EO」。豪華スタッフの起用だけでなく、映画的な演出は必見のデキ。じわじわとポイント上昇中。

3位 前回4位 グランディア

ゲーム アーツ／来春発売予定／価格未定／RPG

387 POINTS

豪華スタッフが結集！

迫力の画面構成と圧倒的な演出はPSの「FFⅦ」も超えるデキと早くも評判。ハリウッド的な大胆な作りも必見だ。発売が今から楽しみ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／1月14日	301
5	6	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK／12月27日	277
6	3	下級生	エルフ／発売日未定	272
7	5	バーチャコップ 2	セガ／11月22日	270
8	新	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ／12月6日	224
9	9	同級生 2	NECインターチャネル／発売日未定	208
10	10	タクティクスオウガ	リバーヒルソフト／12月13日	196
11	12	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	190
12	11	デイトナUSA Circuit Edition	セガ／1月予定	178
13	14	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ／発売日未定	174
14	18	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック／12月20日	152
15	15	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK／11月8日	139

CHECK!

7 バーチャコップ2

あと2週間で発売！　ステージ3の新コースは必見のデキ。

22 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜

往年のファン感動の名シーンが復活。ミンメイの歌を聴け。

※上のデータのポイントは10/25号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は下位戦線に大異変あり!?

Vol.33

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

（今号の締め切りは11月19日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

11月1日現在発売済み
サターンソフト総本数：391本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.6203
2	3	バーチャファイター2	ACT	9.3969
3	2	ストリートファイターZERO2	ACT	9.3504
4	4	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.3084
5	新	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.3056
6	5	ファイティングバイパーズ	ACT	9.2107
7	7	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2073
8	6	ポリスノーツ	ADV	9.1612
9	8	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1597
10	9	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1505
11	10	レイヤーセクション	SHT	9.1241
12	11	バーチャファイター	ACT	9.0909
13	13	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0542
14	12	バーチャコップ	SHT	9.0537
15	15	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0364
16	14	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0297
17	16	ヴァンパイアハンター	ACT	9.0194
18	18	プリンセスメーカー2	SLG	9.001
19	19	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9351
20	17	ダライアス外伝	SHT	8.9329
21	新	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.9231
22	20	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8386
23	30	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7777
24	25	パンツァードラグーン	SHT	8.7722
25	26	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7592
26	27	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7477
27	23	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.7325
28	21	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.7258
29	22	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7258
30	28	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.7246
31	24	ストライカーズ1945	SHT	8.7058
32	29	デカスリート	SPT	8.6722
33	31	デイトナUSA	RAC	8.6473
34	54	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6315
35	38	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	8.6296
36	32	ドラゴンフォース	SLG	8.6106
37	33	信長の野望・天翔記	SLG	8.6059
38	34	ストリートファイターZERO	ACT	8.5941
39	36	THOR～精霊王紀伝～	A・RPG	8.537
40	35	メタルブラック	SHT	8.5301
41	39	ビクトリーゴール'96	SPT	8.5268
42	46	三國志英傑伝	SLG	8.5217
43	41	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5155
44	45	パズルボブル2X	PUZ	8.5056
45	37	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.5047
46	48	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.4871
47	135	三國志V	SLG	8.4857
48	40	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4814
49	44	グレイテストナイン'96	SPT	8.4659
50	43	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.454
51	50	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.4523
52	47	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4327
53	新	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.4285
54	49	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4212
55	68	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4153
56	51	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	ETC	8.41
57	52	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.395
58	57	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.3888
59	53	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3825
60	55	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.3773
61	61	メタルファイター♡MIKU	ADV	8.3245
62	58	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2737
63	62	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.258
64	63	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2505
65	64	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2451
66	74	ダークセイバー	A・RPG	8.245
67	56	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.2347
68	60	サターンボンバーマン	ACT	8.2147
69	新	エターナルメロディ	SLG	8.2142
70	67	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.2049
71	66	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
72	65	ガンバード	SHT	8.1875
73	71	金沢将棋	TAB	8.1578
74	70	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1447
75	72	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1446
76	69	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1414
77	73	2度あることはサンドアール	ETC	8.1273
78	75	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1204
79	79	アンジェリークSpecial	SLG	8.1157
80	76	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.1093
81	42	マジカルドロップ2	PUZ	8.1071
82	77	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.1
83	86	スナッチャー	ADV	8.0579
84	82	機動戦士ガンダム	SHT	8.0525
85	83	MYST	ADV	8.0504
86	84	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	8.048
87	81	F-1 Live Information	RAC	8.0479
88	88	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.0416

◎新着本命馬紹介

同じ買うならアナログ対応がお得?のリメイク作だ。

5着 NEW SOFT セガラリー・チャンピオンシップ プラス

セガ／'96・9・20
5,800円／RAC

全投票平均点	9.3084
本誌の平均点	―

ほぼ完璧だった前作に「マルコン対応（特にアクセルとブレーキのアナログ化）」と「通信対戦」が加わっただけ。マルコンを持っていて、前作を持っていない人で、サターンモデムを持っている人、もしくは買おうと思っている人にはオススメ。それ以外の人はあえて買わなくてもよいのでは？（広島県・大下庄司・18歳）マルコン対応になって微妙なアクセル、ブレーキ、ハンドル操作が可能になった分、タイムも縮むと思っていたが、それほどでもなかった。人によって相性があるのかも。（愛知県・東海林慶太・21歳）なんといっても、フル画面で対戦ができるのが気持ちいい。でも、通信対戦でキーレスポンスにちょっと引っかかりがある。少々慣れが必要かな。（東京都・塚本栄作・20歳）

◎新着本命対抗馬紹介

ファンも多い人気シリーズ最新作はギャル満載。

21着 NEW SOFT ラングリッサーIII

メサイヤ／'96・10・18
6,200円／SLG&RPG

全投票平均点	8.9231
本誌の平均点	7.0

今回もシナリオは秀逸。思考時間もそれほど長くないのでなかなか快適。ただ、今回は一般ウケを狙ったのか、難易度が低く戦略性も今ひとつ。戦闘シーンも視点がグリグリ動いて新鮮な感じはするが、見慣れてくると全体が把握しづらく、うざったくなってくる。ちなみに、オマケのテキストデータはなかなか面白いので、パソコンを持っている人はぜひ一読してほしい。（千葉県・内海隼人・18歳）前2作から戦闘システムが変更されており、その結果ゲームのテンポが崩れてしまっているのが残念。女性キャラが多いのはいいが、あまりに"狙った"キャラばかりなのもどうかと思う。戦闘シーンのグラフィックは迫力があって○。（大阪府・児玉誠・24歳）予想以上に楽しめた。自分でヒロインを決められるというシステムも新鮮だし、何よりもプレイヤーを飽きさせないドラマチックな内容に驚いた。度重なる発売延期もこれで納得、といったところ。（秋田県・越前悠・16歳）オープニングから画面が綺麗。ゲームスタート時の「キャラメイク」も強いキャラを作るために何度もやってしまうし、新しく加わった「ヒロインシステム」も新鮮で○。しかし、戦闘部分で前作までのまとまったシステムに、時間を取り入れたりしたため、ゴチャゴチャとしてて、まだ改良の余地がありそう。続編に期待したい。（北海道・島名隆之・18歳）うるし原氏のキャラはあいかわらずいい。ストーリーも無理な展開にならないし、隠しステージも楽しい。しかし、戦闘に時間がかかるのは×。（栃木県・手塚憲一・18歳）ガンガンアニメーションが入るかと思っていたのに、それほどでもないのが残念。画質も少々粗い感じがする。でも全体的にカッコイイ仕上がりなので納得の1本。（埼玉県・武尾亮・20歳）キャラの声が時々聴こえにくくて残念。（大阪府・中島浩一）

53着 NEW SOFT ウイニングポスト2 プログラム'96

光栄／'96・10・4
9,800円／SLG

全投票平均点	8.4285
本誌の平均点	7.66

愛馬とともに"歴史を作る"競走馬育成シミュレーション。ここに"ロマン"を感じるかどうかが評価の分かれ目だろう。新番組表対応、データの一新もそうだが、前作で不満の残った部分を細かいところまでしっかり改良しているのが嬉しい。「POGモード」は正直必要ないと思うが、オマケ的に見ると評価できる。（東京都・細木紀顕・20歳）読み込みの速さが前作に比べてかなり短くなったと思う。秘書ごとに個性があったり、イベントが豊富なのも○。持ち馬が多くなると少々ダレるけど良作だと思う。（京都府・小玉健介・17歳）

オッズ表サターンA寸評　安定のサクラ大戦、一歩リード！

今年も残すところあと2カ月。次々発表&発売されるサターン年末のビッグタイトルも見逃せないけど、それらが発売された後の首位争いも目が離せないところだね。特にここのオッズ表の動向は、各ソフトの奥深さや継続度をはかるのに、結構役立つんじゃないかな？ そういう意味で言うと、今回の2位に浮上してきた「バーチャファイター2」の息の長さには、感心させられるね。次号では、この1年間のセガサターン最高の栄誉を決定する、恒例セガサターンマガジングランプリの前夜祭も予定しているから、投票の際の参考にもしてほしいな。次回以降の新作の動きも注目だぞ！

【セガマガ創刊2号11月13日発売!!】「たいっちょー！「セガマガジン」第2号、もうすぐ発売ですね」「うぬ？　ハチよ、じつはわしゃ原稿をまだ7ページも書かなあかんのじゃ」「げげげっ。たいちょう、もう発売日まで10日しかないですよ」「その代わり巻頭特報ではAM2研の超最新作をどこよりも早く大速報じゃ!!」「へー楽しみですねぇ」「こりゃ買うしかないぞ！……さ、原稿書こ、原稿」「たいちょう……」

SEGA SATURN READERS RACE

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	89	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	8.014
90	87	The Tower	SLG	8.0103
91	78	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	8.0
92	91	月花霧幻譚〜TORICO〜	ADV	7.9712
93	90	Wizards' Harmony	SLG	7.9696
94	80	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	7.9687
95	98	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	7.9629
96	92	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ETC	7.931
97	100	将棋まつり	TAB	7.9122
98	85	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.9102
99	97	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.9054
100	99	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8996
101	93	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.8963
102	96	プロ麻雀 極S	TAB	7.8874
103	94	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8648
104	101	FEDA・リメイク／〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.8617
105	103	三國志Ⅳ	SLG	7.813
106	104	Dの食卓	ADV	7.791
107	59	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7777
108	106	ビクトリーゴール	SPT	7.7721
109	102	七つの秘館	ADV	7.7594
110	111	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7343
111	105	ウイニングポスト2	SLG	7.7319
112	107	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	ETC	7.7281
113	108	DX人生ゲーム	TAB	7.7275
114	95	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.7234
115	116	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.7014
116	110	ぷよぷよ通	PUZ	7.6984
117	112	テトリスプラス	PUZ	7.6666
118	114	Cubic Gallery	ETC	7.6428
119	115	ROBO・PIT	ACT	7.6292
120	125	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.625
121	121	エイリアン トリロジー	SHT	7.6151
122	109	エアーマネジメント'96	SLG	7.6111
123	117	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6092
124	119	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6047
125	118	ウイニングポストEX	SLG	7.5972
126	120	リグロード サーガ	RPG	7.5943
127	122	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.5909
128	123	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5833
129	150	実戦 パチスロ必勝法／ 3	TAB	7.5714
130	126	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5687
131	127	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.568
132	124	シムシティ2000	SLG	7.5666
133	129	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.5652
134	130	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5438
135	131	SIDE POCKET 2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5407
136	133	上海 万里の長城	PUZ	7.5342
137	113	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5315
138	162	日的けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5277
139	136	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.5238
140	137	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5185
141	132	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	SHT	7.5081
142	128	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5072
143	145	ザ・ホード	SLG	7.5
144	143	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.4864
145	146	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4814
146	140	水滸演武	ACT	7.4617
147	142	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.4423
148	134	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え／	ACT	7.4375
149	138	ゴジラ—列島震撼—	SLG	7.4375
150	141	テーマパーク	SLG	7.4248
151	148	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.401
152	152	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.3981
153	147	疾風魔法大作戦	SHT	7.3958
154	139	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.3913
155	149	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.3804
156	153	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3703
157	158	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3555
158	155	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.3552
159	151	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3541
160	156	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3472
161	163	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	ACT	7.3333
162	154	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3225
163	157	ソード＆ソーサリー	RPG	7.3141
164	161	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.3045
165	159	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.3011
166	160	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2711
167	165	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2666
168	164	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.2641
169	172	バーチャルオープンテニス	SPT	7.2558
170	171	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2435
171	144	闘神伝URA	ACT	7.2413
172	166	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.2177
173	178	ロードラッシュ	RAC	7.1904
174	167	クリーチャーショック	SHT	7.1875
175	168	くるりんPA／	PUZ	7.1818
176	169	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1705
177	170	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1615
178	173	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	7.1504
179	174	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0909
180	182	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.0714
181	181	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.0625
182	175	シーバス・フィッシング	SLG	7.0606
183	180	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.054
184	176	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0208
185	177	海底大戦争	SHT	7.0
186	184	首領蜂(ドンパチ)	SHT	6.9722
187	189	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9239
188	186	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.9081
189	195	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8751
190	194	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.875
191	192	天地無用／ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.8648
192	190	柿木将棋	TAB	6.8526
193	191	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.8526
194	185	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
195	188	サンダーホークⅡ	SHT	6.8405
196	183	GOTHAⅡ〜天空の騎士〜	SLG	6.8235
197	179	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8181
198	193	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.8
199	196	ゲームの達人	TAB	6.7961
200	198	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.7857

○新着対抗馬紹介 より声優陣も強力に。達成感もアップしてるぞ。

69着 NEW SOFT エターナルメロディ

メディアワークス／'96・10・4
5,800円／SLG

全投票平均点 8.2142
本誌の平均点 6.33

育成あり、戦闘あり、スゴロクあり、恋愛ありと内容が濃い。そしてイベントが多いのも○。ただ、街で行動が1つしか選べないのはもったいない。あと、戦闘ももう少しハデでもよかったと思う。(北海道・増田貴大・21歳) ジャンルは育成シミュレーション系なのだが、この範疇にとらわれずにロールプレイングの一形式として見ると非常に魅惑的なシステムのゲームである。行間を読み取る能力や感情移入能力に乏しいとこのゲームの面白さを理解するのは難しいかも。(東京都・長村琢哉・30歳)「ウィザーズハーモニー」のいとこ的作品だが、不満点をしっかりと直してあり、新しい要素も盛り込んであるという点で、システムアップの見本的存在ともいえる。特に恋愛シミュレーション系のゲームでセーブの数がメモリの容量分取れるのはかなりいい。キャラクターが嫌いでなければプレイしてほしいソフト。(石川県・馬場誠・19歳) 運が悪いと最後のスゴロクだけでバッドエンディングになるのはいただけない。(北海道・山崎和政・26歳) データベースでキャラのプロフィールや今まで見たグラフィックを見ることができるのは○。しかし、ゲーム中声がとぎれることがあるのは×。(京都府・杉浦直樹・22歳)

▲新着単穴馬紹介 1年近く未登場のソフトが3本ランクイン。デキは？

229着 NEW SOFT デススロットル〜隔絶都市からの脱出〜

メディアクエスト／'96・7・12
5,800円／SHT

全投票平均点 6.3636
本誌の平均点 6.66

日本製ゲームでは見られない、人を車で轢いたり、凶悪な武器で攻撃したり、狂った客など海外ゲー独特の雰囲気がある。ゲームが単調なので根気が必要。スクロールスピードにバラツキがあるのは難だが、豊富なBGMは○。刺激を味わいたい人に。(栃木県・星野浩輝・23歳) デモよし、ロックもゲームにノれていい。でも、あの操作性では……。(千葉県・小川朋之・24歳)

239着 NEW SOFT ホーンテッドカジノ

ソシエッタ代官山／'96・9・27
7,900円／TAB(X指定)

全投票平均点 6.1666
本誌の平均点 5.33

移動が遅い。ディーラーが弱すぎる。残量のわからないアイテムなど不満点が多い。何よりクリア後、やり直すにも最初からというのはツライ。シアタールームやディーラーのいるところなどや場所の説明が不親切。説明書にマップくらい欲しい。変な部屋に入ると真っ暗な画面で音声のみずっと喋っているのも意味がわからなかった。(広島県・吉田一行・20歳)

268着 NEW SOFT The PSYCHOTRON

ギャガ・コミュニケーションズ／'95・10・27
5,800円(18歳以上推奨)／ADV(マウス対応)

全投票平均点 5.2727
本誌の平均点 5.33

かなりの激ムズ系のアドベンチャーかと思ったら、割りとサクサク進めるので、ストーリーに集中できた。点数制というのもゾークのように進度が確認できるという点でよい。(北海道・北田晃大・23歳) 当時流行りのハマコーが出演ということで楽しみにしてたけど、出ていたのはほんのちょっと。ロードやセーブにも時間がかかりすぎる。(埼玉県・東村亮助・30歳)

275着 NEW SOFT シュトラール〜秘められし七つの光〜

メディアエンターテイメント／'95・11・24
4,800円／ACT

全投票平均点 4.909
本誌の平均点 5.33

レーザーアクティブでやったクチだが、ストーリーも違うし、エンディングもがっかり。映像の粗さは仕方がないとして、声など演出面で少し寂しくなったところも。最後に出てくる爺さんのセリフにもムカつく。それに奮起して何回もやるような気も起きないし。定価より相当安く買ったが、それでも高い気がする。でも湖川キャラは好み。(栃木県・柏木健介・29歳)

×新着超要注意馬紹介 ついに出た空前絶後の1点台〃 超要注意〃〃

297着 NEW SOFT デス クリムゾン

エコールソフトウェア／'96・8・9
5,800円／SHT(バーチャガン対応)

全投票平均点 1.0909
本誌の平均点 3.0

「バーチャコップ」以外でバーチャガンが対応ということで買ったが、絵が目に悪い色を多用しているので、チカチカするし、照準も合う敵と合わない敵がいるのはどうかと。スクロールも雑。もっとていねいに作ってほしかった。(岡山県・白神睦久・23歳) 個人的には10点だが、客観的には1点。画、曲、音声、ゲーム内容からデモムービーに至るまで、今までの下位ソフトも逃げ出す素晴らしさ。しかしそれでいてゲームはしっかりやり込みがいがある。まさに帝王の名にふさわしい。今伝説は始まる(笑)。(東京都・宍道朗洋・22歳) スタッフロールのつづりが「STUFF」になっているのに驚き。意味は……、調べてみると思わず笑ってしまう。(香川県・藤海健一郎・25歳) サウンド、効果音、グラフィック、処理速度、どれを取っても最悪で、バーチャガンを持ってない俺にはただのゴミ。(東京都・大下優・16歳) 当たらない銃、進化しても面クリアするとなくなるパワーアップ、画面狭しと現れる撃ってはいけない謎の生物、見る者を圧倒するオープニングムービー、違う意味で凄すぎる。(東京都・岩崎公彦・25歳)

【業界震撼／ネタって何？】「ハチハチハチハチハチィーっ!!」「はいっ？」「てめぇー　そば食ってる場合じゃねーっ!!」「ドンガラガッシャーンッ／」「……な、なんかあったんすか。たいちょう(おそるおそる)……」「どーしたもこーしたもねー／」「ぎゃわわ。隊長、会話になってないっすぅ」「おおっ、そうか。じつはサタマガが1月31日から週刊化決定／　待ってろよ!!　フ○○通!!」「ひぇー!!」「以下次頁!!」

ワタシの推奨馬 Vol.3

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 出口かおり

魔法騎士レイアース

●セガ
●'95・8・25
●4,800円
●A・RPG（1人用）

読者	9.0297
本誌	8.33

レビューコーナーでもおなじみの出口かおり嬢。当時の記事担当。

厩舎情報 魔法騎士レイアース ひとくちメモ

サターンソフト61本目というサターン初期に登場したアクションRPGの傑作がこの「魔法騎士レイアース」だ。CLAMPの人気コミックをベースに、エメロード姫に召還された光、海、風の3人の活躍を描く。適度な難易度、CD-ROMという媒体を十分に生かした豊富なビジュアルと美麗なグラフィックは、女性ユーザーを意識したていねいな作りとなっている。現在の実売価格は2千円前後とかなりお買い得。限定パッケージもまだ入手可能店も。

キャラクターゲームの決定版！

キャラゲー＝クソゲー、これはかのファミコンの時代からゲーム業界の暗黙の了解としてはびこっていた常識。原則としてTVアニメの放映中にゲームの発売を狙うもんだから、十分な製作期間が取れずキャラの人気に頼っただけの代物が誕生するわけだね。でも、この「魔法騎士レイアース」は明らかにそういったキャラゲーとは格が違っていた。まずゲーム画面上で動き回る3人娘がなんと生き生きしていることか。3人の性格に合わせた動き、豊かな表情、声優さんの頑張り。原作キャラの持つ魅力がしっかりと生きたかたちでゲーム上に引き出されている。残念だけどゲームのアフレコって、その場で台本渡されてゲーム内容もわからず録るってのがほとんど。でも本作品の声優さんは、注意して台詞を聴けば内容を理解して演じているのがわかるはずだ（事実アフレコには丸1日かかったらしい）。次にゲームアイデアもかなりイイ線。アクションRPGといえど初心者にも容易な操作形態だし、しかもボタン1つでキャラ変更も自由自在。このシステムのおかげで、通常のRPGのような主役&パーティーキャラという感覚でなく、3人が3人とも主役という感覚で遊べるのだ！　他にも「アミュレット探し」やデカいマップ移動の簡略化を施すことでRPGにありがちなダラダラ感をうまく払拭している。

そして最後にアニメシーンを含めゲーム画面の美しいこと。女の子を意識して作ったゲーム画面は確かに派手ではあるけど、美しい異世界セフィーロを実によく表している。そして挿入されているビジュアルも、オリジナルストーリーでありながらアニメ版との違和感を全く感じさせないデキなのもファンとしては嬉しい限りだ。

原作自体がRPGを意識して描かれていたことも1つの勝因だったかもしれないけど、何よりキャラを最大限に生かしきろうという作り手の想いが、このゲームを成功させた最大の理由なのだと私は思うな。

今なら安くて超お得！

これでもかと挿入される膨大なビジュアルがスゴイ。一度は体験を。

セガサターン周辺機器チェック！1

5着 前回9位 **SBOM ジョイカード**

ハドソン／'96・7・19
2,480円／周辺機器

全投票平均点	8.8333
本誌の平均点	—

手にとった時、若干大きめに感じたが連射機能やスロー機能、特殊機能も付いているのでなかなか使いやすい。（神奈川県・大沼史明・25歳）デザインには多少好き嫌いが分かれると思うけど、使いやすさは良くも悪くも、といった感じ。2P用を買ってない人ならいいかも。（東京都・三石譲治・17歳）ボンバーマンの顔がイカス。純正パッドとほぼ同じ価格なのを考えると機能は高くて◎。（千葉県・高岡宏）

セガサターン周辺機器チェック！2

12着 NEW HARD **ファイタースティックX ZERO2**

カプコン／'96・8・9
3,900円／周辺機器

全投票平均点	8.2
本誌の平均点	—

価格、デザイン、安定感など全体的にはいい感じ。残念なのはボタンの配置がイマイチなこと。オマケのキャラクターカードも全種類ほしかった（神奈川県・星寛・18歳）全体的に良いが、連射機能もつけてほしかった。（神奈川県・大沼史昭・35歳）価格が安く、安定感もあっていいのだが、レバーがカチカチうるさく遊びが多すぎる感じ。買った人にはオマケの充実度に満足するかも。（埼玉県・高山敏行・26歳）

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
201	202	永世名人	TAB	6.7464
202	197	ハングオンGP'95	RAC	6.7438
203	200	天地無用！魎皇鬼ごくら(CD-ROM for SEGA SATURN)(X指定)	ETC	6.7325
204	204	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
205	201	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	6.7058
206	205	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6797
207	210	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6785
208	214	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.6785
209	207	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	6.6585
210	199	マジカルドロップ	PUZ	6.6538
211	203	ダライアスII	SHT	6.6428
212	209	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	6.6417
213	206	闘神伝S	ACT	6.6381
214	187	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.5937
215	213	AI将棋	TAB	6.5882
216	212	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5877
217	216	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5248
218	208	爆れつハンター	ADV	6.5128
219	221	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5
220	220	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4848
221	217	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.4646
222	218	ロックマンX3	ACT	6.4363
223	215	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.4347
224	222	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4247
225	228	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.4186
226	219	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
227	226	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3838
228	223	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.3761
229	新	デススロットル 隔絶都市からの脱出	SHT	6.3636
230	227	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3498
231	231	ブラックファイアー	SHT	6.2857
232	235	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.2736
233	232	実戦麻雀	TAB	6.2702
234	211	NIGHTRUTH(ナイトルース)Explanation of the paranormal #1"闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.2666
235	237	ゲームの達人2	TAB	6.25
236	233	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.2413
237	234	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2291
238	236	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.1728
239	新	ホーンテッドカジノ	TAB	6.1666
240	238	湾岸デッドヒート	RAC	6.1637
241	224	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.1428
242	239	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.1211
243	240	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	6.0925
244	243	バーチャルカジノ	TAB	5.9473
245	229	ゲームの達人 THE上海	PUZ	5.9444
246	244	Race Drivin'	RAC	5.9393
247	242	NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.9318
248	225	ナイトストライカーS	SHT	5.909
249	241	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	5.9
250	247	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
251	248	ブレインバトルQ	QIZ	5.8
252	230	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.7916
253	246	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
254	249	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.7771
255	253	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
256	250	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5472
257	251	麻雀漂流島	TAB	5.5
258	259	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5
259	252	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.4666
260	245	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.4285
261	254	ゲイルレーサー	RAC	5.4071
262	255	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.3684
263	257	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3333
264	260	Break Thru！	PUZ	5.3225
265	256	ダイダロス	SHT	5.3146
266	267	ただいま惑星開拓中！	SLG	5.3076
267	258	TAMA	ACT	5.3016
268	新	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.2727
269	263	「占都物語」その I	ETC	5.25
270	262	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1754
271	261	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1739
272	264	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.0588
273	271	超兄貴～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.0434
274	266	HORROR TOUR	ADV	4.9375
275	新	シュトラール～秘められし七つの光～	ACT	4.909
276	268	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.9047
277	269	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.88
278	270	球転界	PIN	4.7391
279	272	～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.7239
280	273	FIFAサッカー'96	SPT	4.647
281	265	QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.6
282	274	バーチャルバレーボール	SPT	4.5765
283	276	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5
284	275	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.4285
285	277	北斗の拳	ADV	4.3913
286	280	熱血親子	ACT	3.9545
287	278	ハットトリックヒローS	SPT	3.875
288	279	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8125
289	281	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.5882
290	283	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.5
291	282	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.4051
292	284	結婚～Marriage～	SLG	3.2736
293	286	学校の怪談	ADV	3.2156
294	285	カオスコントロール	SHT	3.1333
295	288	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.6
296	287	大冒険 セントエルモスの奇跡	S&I-RPG	2.5227
297	新	デス クリムゾン	SHT	1.0909

オッズ表サターン下位寸評

デス兄弟の恐怖！ 超魔王ついに降臨!!

「大冒険」大将ついに「セクシー海岸女王」を倒し、念願の帝王就任／……と思いきや、歴代読者レース史上、最凶最悪の超々低オッズをまとった「デス」三兄弟超兄貴「デス クリムゾン」超魔王が降臨／ "1.0909"というアンビリーバボーな超低オッズアーマーは、もはや宇宙最狂／ デスの恐怖は次号も必見／

【いろいろやることが……】「たいっちょー！（シュタッ！）読者様に代わって質問っす！」「おうよ」「週刊誌化ってうちだけっすか？」「隣のザ・プレも同時じゃ」「専門誌で週刊化なんて業界初っすね」「まあな」「値段はどうなるっすか？」「企業秘密じゃ！」「スタッフは？」「企業秘密じゃ！」「ネタはあるんすか？」「オーケーオーケー！」「もう最強すね」「まあな」「ホントは何も考えてないでしょ」「まあな（笑）」

SEGA SATURN READERS RACE

➡次回出走予定馬パドック情報

話題のRPGから最後のX指定ソフトまで、ランクイン前を先行チェック／　デキはどうかな?

?着 LUNAR SILVER STAR STORY

角川書店／'96・10・25
6,800円／RPG

予想オッズ	8.878
本誌の平均点	7.66

システム、シナリオ、グラフィック、音楽、各要素がかなり高いレベルでかつバランスがいい。突出した魅力はないものの、万人が安心して楽しめる良作に仕上がっている。ただ、最大のセールスポイントであるムービーに関しては画質や画面サイズで少々不満。映像自体は質、量ともにゲーム用ムービーとしては最高水準なのでサターン上での再現にこだわってほしかった。あと、AI機能があまり役に立たない。総合的にはかなりの良作だが、待たせ続けただけのデキにはなっていない、というところか。(静岡県・岩崎真幸・28歳)

?着 GAME-WARE VOL.3

ゼネラル・エンタテイメント／'96・10・4
1,980円／ETC

予想オッズ	7.578
本誌の平均点	—

「エジポン」の復活で2号に比べてずっと面白くなった。「ピピットボーイ」も単純な落ちモノだが、結構楽しめる。ゲーム広告も笑えるものがあって気に入っている。「切れてなぁーい／」には笑った。ただ、他は「オマケゲーム」の域を脱していないようで、改良の余地がまだあるのでは。(滋知県・高田毅・19歳)

?着 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

ゲーム アーツ／'96・10・18
6,800円／TAB

予想オッズ	8.358
本誌の平均点	7.33

新キャラが加わって、アニメもキレイ。思考スピードも速すぎるくらいに思えた。それ以外はメガCD版と変わらないのは少々残念、もうひとひねり付け加えてほしかった。とはいえ麻雀ゲームとしてはかなりのデキなので楽しいことには変わりがない。次作では新ストーリーで作ってほしい。(愛媛県・田村幸裕・23歳)

?着 麻雀四姉妹 若草物語

ナグザット／'96・9・27
8,800円／TAB(X指定)

予想オッズ	7.358
本誌の平均点	4.66

結局のところ、平凡な脱衣麻雀に思えた。難易度を下げるとコンティニューなしで結構進めるのは評価。4人の登場人物を最初から選択できるのも○。しかし、アニメーションが止まったり、キャラ選択画面の画質の悪さなど、急いで作ったと思わせるようなところが随所に見られるのは×。(宮城県・高橋敏弘・25歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●最近まで、古いバーチャスティックを自分の感覚に合うように改造していたが、新型を買ったほうが良かったのではと悩む俺。(千葉県・坂田弘幸・18歳)

●AM1研の「マジカル頭脳パワー」のスポンサーって任天堂じゃなかったっけ?(滋賀県・佐々木五郎)

●深沢ハニーのオッズも募集してほしい。(兵庫県・永田義和・23歳)

セガサターンソフト総評

11月攻勢目前に／ 年末決戦が熱い//

まだまだ人気の「サクラ大戦」は順調だけど、他の新作群が次々とオッズを落としていきつつある上位陣のランキング。今回は、底力のある「VF2」が2位に盛り返してきて、今後も目が離せなくなってきたぞ。超激な最下位争いの行方ともども次号も必見だ。

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.851
2	2	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2298
3	3	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.2
4	4	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800/2,900円)	8.8974
5	9	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.8333
6	5	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.8066
7	7	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7355
7	6	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.7692
8	8	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6711
9	10	ファイティングコマンダーSS (ホリ／2,480円)	8.5869
10	6	セガサターンモデムセット (セガ／14,800円)	8.4117
11	11	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.2241
12	新	ファイタースティックX ZERO 2(カプコン／3,900円)	8.2
13	12	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.1223
14	13	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.8076
15	14	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7826
16	15	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.5922
17	17	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.423
18	16	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.4192
19	18	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.2068
20	19	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	7.0213
21	20	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4729
22	21	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	6.2407
23	22	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.7666

周辺機器寸評 定番シリーズも続々?

今回はカプコンの新製品がランクイン。周辺機器もシリーズの時代到来か?　新製品はまだ続くぞ。

着順予想ゲームでワンチャンス／

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトはスーファミでも人気の「伝説のオウガバトル」。音声やBGMも新たになったサターン版は、はたして何着で登場するか?　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「伝説のオウガバトル」は何着だ?

【隊長さんの予想】かなり忠実移植じゃからの。42位じゃ。
【謎の予想屋の予想】俺はファン層の評価を見て24位な。

10/25号当選者 10/25号予想「サクラ大戦」は、謎の予想屋ピッタリ賞の初登場1位で決着。正解者はなんと応募者全体の74.28%を占有。大抽選会の結果、当選者3名は、茨城県・岩野歩くん、愛媛県・松田昌之くん、愛知県・平井規広くんに決定。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス//

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本／)あげるぞ。今回は、コナミの最新移植作「セクシーパロディウス」の予想をしてもらおう。さらに楽しくなった定番のシューティングシリーズの評価は、はたして?　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「セクシーパロディウス」は何点だ?

【隊長さんの予想】ちょっとパッとせんのお。8.2318て。
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい上。8.4268でどうよ。

10/25号当選者 10/25号予想「闘神伝URA」は、両予想屋惨敗の初登場7.4545に。今回はなんとこの難予想を岐阜県の八木義則くんがピッタリ賞をマーク／　お見事だった八木くんには、特別にピッタリ賞ソフト2本を送るぞ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中／

➡ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は12月13日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は11月19日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント／

3つのコースから選択可能／

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

10/25号当選者 10/25号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は群馬県・森宏くん、岩手県・池田務くん、福岡県・佐藤孝くん、奈良県・田岡寛子さん、石川県・池谷百合江さんの5名だ。おめでとう。

【カーカーキンキン】「隊長、去年の今頃は月刊から隔週刊になりましたけど、1年経ったら今度は週刊すか」「まあ、サタマガ超絶好調の証じゃろ」「週刊誌って言うと、3カ月もやれば、本が12冊もでちゃうんですよ。月刊やってた頃を考えると、恐ろしいですね」「やればなんとかなるもんよ」「まさか来年は日刊サタマガなんてことにならないでしょうね」「某バイト誌みたいに週2回刊はあるかもよ」「……逃げていいすか(笑)?」「ダメじゃ／」

読者レース応募券 11/22号

この冬もう一度ナイツに逢える…

特報!! SPECIAL REPORT
完成度—100%

「クリスマスナイツ」冬季限定版

●セガ●11月8日受付開始●非販売品(通販のみ)
●ACT●セガマルチコントローラー対応

今年の夏、みんなを夢の世界へと誘ったナイツが再び帰ってくる！　今度のナイツは冬季限定、お店でも入手できない貴重品なのだ。プレゼントに最高だぞ。

ソニックチームから、年末最高の贈り物が！

巷で噂になっていたセガが年末に贈る隠し玉の第1弾が今回ついに明らかになった。なんとあの名作「ナイツ」が、舞台をクリスマスに模様替えして、帰ってきたのだ！　しかもこれは、応募者全員が確実に入手できる冬季限定アイテムだ（ソフト単品は無料！）。さて、その内容は!?

まさにソニックチームからのクリスマスプレゼントだ。楽しい遊びが盛りだくさん。

ナイツワールドにソニック登場!?
なんとナイツワールドにソニックが登場！　これはいったいどういうことだ!?

P41へ！

超注目！　一般発売はなし!?　電話をかけるだけで手に入るのだ！

「クリスマスナイツ」は、一般販売ソフトではなく、セガからのプレゼントとして、申込者全員に提供される特別ソフトだ。送料手数料（1,500円）を用意して下記まで申し込めば、誰でも手に入れることができるぞ。受付期間は、本日11月8日（金）～来年1月31日（金）まで。発送開始は11月22日から。

「ナイツ」を持っていない人が「体験版」的に入手するのもいい手だよね。急げ！

クリスマス装束のナイツが一面雪に彩られたスプリングバレーを飛ぶ。内容的には「体験版」に近いノリがあるが、このソフトでしか遊べないファン感涙の付加価値も満載だぞ。

【クリスマスナイツ—冬季限定版—申し込み方法】申し込み希望者は、受付センター（03-5953-9230／受付時間：10時～20時、土日もOK。ただし12月28日～1月5日は休業）へ電話をし、音声ガイダンスにしたがって、あなたの電話番号、住所、氏名を登録してください。正しく登録が終了しますと、約1週間後に（※ただし、第1回発送は11月22日となります）、お申し込みいただいた方のご自宅まで代金引換ペリカン便にて商品をお届けします。商品到着時に送料手数料1,500円を商品と引き換えにお支払いください。なお、11月22日以降にお申し込みの場合は、約1週間後の発送となります。※一部地域では代金引換配達ができない場合があります。詳しくは、セガお客様相談センター（0120-012235／月～金、10時～17時）までお問い合わせください。

エリオットとクラリス、そして

ホワイトクリスマスに2人が見た夢…

この「クリスマスナイツ」には、まったく新しいオープニングビジュアルが用意されている。本編とは違った絵本風の展開がムードを盛り上げてくれるぞ。

❶ 街は赤や緑のクリスマスカラーに彩られています。

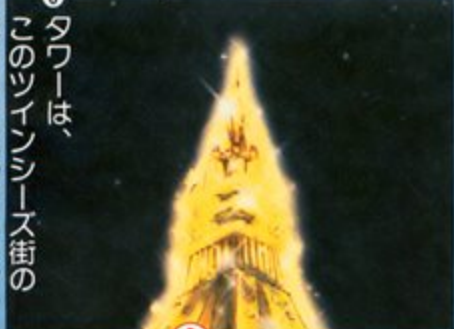
❷ 人々は、大切な人へのプレゼント探しに大忙し。

❸ エリオットとクラリスはそんな人込みの中にいました。通り過ぎていく人たちはとても急いでいます。男の人、女の人、お年寄り、みんな、本当に足早に歩いていきます。

❹ 2人は、そんな街の中で、物足りなさを感じていました。街はこんなにきれいで輝いているのに……。1年中でいちばん楽しい季節なのに……。

❺ 2人が人込みの間をぬって歩いていると、知らないうちに、シーズタワーへと近づいていました。

Have A Nice Christmas…

❻ タワーは、このツインシーズ街の真ん中に立っています。クリスマスのお化粧がしてあって、まるで、大きな大きなクリスマスツリーのようです。

❼ でも、このツリーには、大切なものが欠けていました。それは、てっぺんに、ひときわ輝いているはずの、星だったのです。

冬の間、4つのナイツが楽しめる!

このソフトには4種類の趣の違ったナイツが収録されている。これはプレイヤーが任意に切り替えるのではなく、サターン内蔵のクロック機能でそれぞれの季節ごとに切り替わるのである。冬季限定版のもう1つの楽しみがここに!!

日付に注目!!

時刻を設定する画面。タイトルには現在の日付もあるぞ。

寒い冬の季節は…

ウインターナイツ

このソフトをかなり早いうちに入手してプレイするとこのモードになるはず。季節は冬まっただ中、雪景色のスプリングバレーでオリジナルのBGMをバックに飛ぶことができるぞ。ウィンタールックのクラリスとエリオットにも注目だ。

季節はまさに冬、静かに雪が降り続くスプリングバレー。すべてが近づくクリスマスのムードに包まれている。新しいBGMは本編のものとはまた違った軽快な曲に仕上がっているぞ。

ナイツからのプレゼント!

ナイツの「体験版」でもあり、「特別編」でもある「クリスマスバージョン」。その気になる内容を大公開! これを読めば「ナイツ」への期待度が10倍アップするぞ!?

スプリングバレーが一面の銀色の世界に変わる

「クリスマスナイツ」は「特別編」ということで、プレイすることができるドリームはスプリングバレーのみだ。しかしここは、本編のものとは少し趣が違う。写真をご覧のとおり、一定期間の間、一面を雪景色で彩った姿に装いを変えるのだ。基本的な構成は同じだが、それぞれのオブジェクトもクリスマスのものとなり、まったく違ったドリームを遊んでいるような雰囲気になっているぞ。エリオットやクラリス、ナイツ、そしてナイトピアンが冬に合わせた装束になっているのにも注目だぞ。

ブルーチップは美しく輝くカラーチップに、スターチップはベルに変わっている。

イデアパレスは大きなクリスマスケーキに変身! イデアを取り戻すと、それぞれのキャンドルにひとつずつ火が灯るぞ。

● アイテムもクリスマスらしく ●

冬の季節には、ドリームにあるアイテムは季節に合ったものに変わる。チップやイデアパレスの他にも、イデアキャプチャーはツリーに、ダッシュボールはクラッカーになるぞ。

イデアパレス

イデアキャプチャー

ダッシュボール

エリオットもスプリングバレーに

この「クリスマスナイツ」ではエリオットもスプリングバレーを歩くことができるようになっている。ただし、クラリスの時とはドリームの表裏が逆となり、チップやリングの配置も新しく配置がなされているのだ。本編とはちょっと違った感覚で遊ぶことができるぞ。

レースゲームでいうミラーコースのようになってるぞ。

ギルウイングも冬化粧!?

ボスはギルウイングが登場。ウィンターモードになると、彼も立派におめかしして現れるのだ。倒し方は本編とまったく同じで、速く倒すほどドリームでのスコアが上がっていく。エリオットでプレイしたときも同じように登場するが、移動する方向が左回りから右回りへと変わっているのだ。何となく変な感じがするかも。

クリスマスが近づくと…

クリスマスナイツ

クリスマスが近づいてくると、モードはいつの間にかこの「クリスマスナイツ」となっているはずだ。BGMはおなじみのクリスマスソングのメドレーとなり、ナイツもサンタの姿となって華麗に雪の夜を飛び回るぞ。

今回はイデア返還の際にはハレルヤの声が響きわたり、ナイトピアンは「喜びの歌」や「きよしこの夜」を何人かで合唱する。よ～く観察してみよう。

▼ナイツもサンタの姿に!!

そして年が明けた!

ハッピーニューイヤーナイツ

クリスマスも終わり、いよいよ来年。そして年が明けた時、モードは「ハッピーニューイヤーナイツ」となる。これは基本的にウィンターナイツと変わらないが、エリオットとクラリスの姿がフォーマル衣装になるぞ。

新たな年の始まりを記念して、2人の姿は正装になる。おめかしした姿がかわいいクラリス、エリオットの衣装もなかなかりりしい。他の部分はウィンターナイツと変わらない。

長い冬が明けたとき…

ナイツ ショートバージョン

短いようで長く、長いようで短かった冬が明けたとき、モードは「ナイツショートバージョン」となる。これはその名の通りナイツの短縮版。スプリングバレーに春の面影が戻ってくる。また来年ね。

スプリングバレーにさわやかな風が戻ってきた。オープニングムービーも本編と同じものが流れるようになり、登場キャラたちの姿も元に戻るぞ。

また次の冬まで…

ドリームをクリアして、ナイ
素敵なプレゼントが盛りだくさん！

このソフトのいちばん楽しい部分である「プレゼント」の数々。ゲームをクリアするとアイコンがもらえ、神経衰弱風に同じアイコンを引き当てるとさまざまなお楽しみプレゼントがもらえるのだ。今回は特別に全部を公開だ！

ドリームクリア時のランクが高いほどプレゼントをもらえるチャンスがアップしていくぞ。

1 クラリスかエリオットでドリームをプレイ

プレゼントをゲットするためにはまずドリームに挑まなければならない。クラリス、エリオットどちらかを選んでプレイを始めよう。クリアの手順は従来のものと同じだ。ブルーチップを集めてイデアを解放しパレスに戻そう。

クリアランクは高ければ高いほどいい。時間の限り飛んで稼ごう。

2 ギルウイングを倒してドリームをクリア

ボスはギルウイング。彼を倒してドリームクリアだ。タッチダッシュで倒せるが、スコア2倍は超難易度。速く倒すコツはシッポの先端をうまくパラループで囲むこと。背後からぶつからないように大きくループしてみよう。

2人順番にクリアすればエンディングも見られるぞ。

3 パネルマッチに挑戦！

ドリームクリアすると、プレゼントのパネルマッチに挑戦だ。神経衰弱の要領でパネルをめくり、ペアを出せればそれがプレゼントされるというわけだ。ちなみにAランクは7回、以下ランクに比例してめくれる回数が下がっていくぞ。

次のプレイでもパネルの場所は変わらないので、失敗しても安心。とりあえず2枚めくってみよう。

リアラのパネルをめくってしまうと、ストックがあってもそこで終了になってしまう。いわゆる「ボウズ」である。

4 プレゼントをゲット！

絵合わせでめくることができたプレゼントは、1つを除いて専用画面にストックされていく。もらったプレゼントアイコンをクリックすれば、それぞれを楽しむことができる。内容については右を参照に。

プレゼントは全部で24種類。そのうちひとつはちょっと特殊なものだ。

PRESENT 1 Karaoke カラオケ

名曲「DREAMS DREAMS」がカラオケになった

「DREAMS DREAMS」のカラオケモード。スプリングバレーを軽快に飛ぶナイツの姿をバックに、字幕で歌詞が映し出されるぞ。演奏中に方向キーを上下させることで、ピッチの調整が可能。本格的！

コーラスパートのガイドもバッチリフォロー。練習してセガカラで歌おう。カラオケだけでなく、BGVとしても最高だ。

流れる曲はボーカル入りも選べるぞ。

キイも変えられるぞ！

PRESENT 2 LINK ATTACK リンクアタック

時間無制限で極限のリンク数にアタック!!

無限リンクをやりやすいことで有名なフローズンベルのコース1をアタックするモード。敵やイデアパレス、制限時間を気にせずに延々と飛ぶことができるので、気の済むまで挑戦してみよう。

今回唯一スプリングバレー以外のコースを飛ぶことができる。このモードのみだ。

まさに究極のリンクアタックモード。画面にはその回の最高リンク数と周回数が表示されている。目指すは9999リンク!!

PRESENT 3 TIME ATTACK タイムアタック

スプリングバレーを何秒で駆け抜けることができる!?

こちらはちょっと新しいモード。スプリングバレーのコース1を、アイテムをすべて取って周回したときのタイムで競うモード。こちらも時間は無制限。何度でも挑戦することができるぞ。

アイテムを一つでも逃すと、その周回はファウルとなりタイムは集計されない。

アイテムを取りつつ、素早い周回をしたとき、ベストラップの表示がなされる。どこまでタイムを短縮することができるか!?

ツからのプレゼントを受けとろう!

この「クリスマスナイツ」の真の面白さは、このたくさんのプレゼントにある。ナイツ本編で味わうことのできなかったさまざまなイベントやデータが盛りだくさんだ。それら気になる内容のすべてをここに公開するぞ!

PRESENT 4 Melody Box メロディボックス

本編にあるものとはまったく違ったサウンドテストモード

ドリームのBGMを、プレイヤーが自由にエディットして演奏するというもの。「ナイツ」のBGMは、ドリーム内に棲息するナイトピアンの好感度によって変化していくことはご存じだろうか。これをプレイヤーが自由にエディットしてしまおうというのがコレだ。基本的にはこの「クリスマスナイツ」のBGM1曲だけだが、バックアップに「ナイツ」本編のA-Lifeデータが入っている場合、他6ドリームの曲も聴ける。ちなみにエディットした曲をバックにゲームをプレイすることもできるが、セーブはできないぞ。

ナイトピアンの感情は4段階。曲の小節ごとに自由に設定することが可能だ。

PRESENT 5 Nightopian Collection ナイトピアンコレクション

現在のナイトピアンの感情が手に取るようにわかる

バックアップ内にあるA-LIFEのデータをチェックするモード。ドリーム内にいるナイトピアンたち個々の好感度や、メピアンの数などが一目でわかるようになっている。これも上のメロディボックスと同じように本編のA-LIFEのデータがバックアップ内にあれば、6つのドリームの様子を知ることも可能。また、ナイトピアンの好感度が一定の値を上回っていると、このモードに入ったときちょっと素敵なことが起こるはずなので、ゲームをプレイして彼らの好感度を上げてみよう。

ナイトピアンだけでなく彼らの卵も何個あるかがわかる。ピアンマニアは感涙もの!?

PRESENT 6 SONIC ソニック

ナイツワールドに悪夢を見たソニックが迷い込んだ!?

ソニックチーム自らが手がけたソニックがついにサターンデビュー! ナイツのドリームをソニックでプレイすることができるぞ。基本ルールは同じだが、ソニックは飛ぶことができない。ドリーム内を駆け回ってカラーチップを集めていこう。制限時間やスコアはなく、タイムアタックを競うような形になっている。ボスはエッグマンだ!!

ソニックの操作はエリオットたちを動かしているときと同じだ。矢印は近くのブルーチップの場所を示しているぞ。

ボスはエッグマン!!

PRESENT 7 NiGHTS MUSEUM ナイツミュージアム

ナイツに関するビジュアルのすべてをジャンル別に収録

これまでに公開されてきたナイツに関するビジュアルを収録したデータベースもたくさん用意されている。それぞれ各ジャンルごとに区分されており、ナイツ、エリオット、クラリス、ナイトピアン、ナイトメアンなどのキャラクターの他、背景や雑誌媒体などで描き下ろされたCGなども収録されている。未公開のビジュアルもあるぞ。

未公開のナイツのビジュアル。ナイツ自身のものはこの他に数十種ある。

ナイトピアンのものもかなりある。どれもなかなかカワイイ。見ているだけで心が和む!?

これはサタマガ!!号の表紙。もちろん他の号や、他誌で使われたものも収録されている。

こんな珍しいものまである。シーズタワーのモデリングのビジュアルだ。

PRESENT 8 NiGHTS GOODS ナイツグッズ

ナイツに関するキャラクターグッズのほぼすべてを網羅

ナイツグッズのすべてを集めたデータベース。現在でも入手可能なものから超レアもの、そして来年発売予定のプライズアイテムまで全14種類をチェックできる。アメリカ限定のナイツの顔の形をしたキャップ(これは本誌でプレゼント予定!)や置き時計など、どれも欲しくなるものばかりだ。

ボタンを押せばそのアイテムが何かそれぞれ表示されていく。

PRESENT 9 Movie1&2 ムービー1.2

本誌では公開されなかった2本のスペシャルムービー

イベント用に編集されたナイツのプロモーションビデオの2本を全編収録。1は'96年の東京トイショーで、2は夏に行われたイベントでそれぞれ公開されたものだ。どちらも数分の映像だが、印象はまったく違う。特に後者は抽象的なコラージュが非常に美しく、必見だ。

イベント用に作られたものはエリオットのムービーに各シーンが合成されている。

トイショー版のほうはプロモ用として非常にわかりやすい構成。字幕なども入る。

そしてもうひとつのプレゼント

最後のプレゼントはゲームをクリアしなくてももらえるアイコンだ。これはクリスマス時期以外のときに必ず表示され、これをクリックすれば「クリスマスナイツ」をいつでも楽しめるというものだ。

クリスマス時期以外はゲームを起動したとき表示され、一度クリックするとリセットするまで有効だぞ。

クリスマスバージョンの

ナイツ開発終了直後に始まったという今回の企画。久しぶりに本誌登場となるソニックチ

雑誌社さんとのちょっとした会話から、本格的にやることに…

本誌■まずは、このソフトの開発が始まった頃のお話からお伺いしたいのですが。
中■話の始まりは、ナイツ本編の開発が夏に終わって、7月の発売日のちょっと前ぐらいですかね。もともと何かもう少しやれないだろうか、というのは我々の中にあったんです。企画的には「バーチャファイター」のCGポートレートがありますよね。そういうものを目指そうという話だったんですけど、それだけじゃつまらないということで、体験版みたいなものを入れて、しかも、クリスマスの雰囲気を味わえるようなものはできないか、ということで始まった企画なんです。スタートは8月ぐらいからでしたけど、最初は2カ月ぐらいで軽く作るはずだったんですが、作り出すと楽しくて、一生懸命になってしまいまして(笑)。ですから、その分、内容は非常にレベルの高いものになったと思いますよ。
本誌■ゲーム全般のデザイン面のほうのお話もお伺いしたいのですが。
大島■ナイツのデザインとか、色を変えてよりクリスマスっぽい形になりましたよね。本当のことを言うと僕は前の時より働いてますね(笑)。特にクリスマス一色の雰囲気をうまく出したいということで、今回はオブジェクトもほとんど変えましたから。よりキャラクターに対して思い入れを持っている人たちに喜んでもらえたら、うれしいですね。
本誌■オープニング部分もまったく新しいものになっていますよね。

プロデューサー 中 裕司

ソニックチームをまとめあげるCS3研の若き部長。今回は、中氏のひとことで、どんどんハマっていった部分も多いとか。

ソニックチームから、本誌ではおなじみのメンバーが久々に集結。開発終了直後のホヤホヤの生の声をそのままみんなに届けるぞ。読んだら今すぐ購入手続きをしよう!

中■今回は、絵本ぽいタッチを狙ってるんです。ちょうど今、ナイツの絵本というのを進めているものですから、それと同じようなタッチでやれたらなという部分もありまして。絵は直接大島が描いてます。ストーリーとかは、佐々木が担当してます。
大島■じつは、ナレーションも佐々木さんなんですよね(笑)。
中■本人は最初結構嫌がったんですけど、ナイツワールドは彼女じゃないと、だめだということで(笑)。
大島■できればクリスマスに恋人と2人でやってもらえれば、いいなと思える内容になりましたね。
中■時間的にもちょうどいい時間だと思うんですよ。早ければ10分くらいでエンディングを迎えられますから、2人で1つずつクリアしてもらえればいいんじゃないかと。

ナイトピアンは歌が前よりうまくなったんです(笑)

サウンド 佐々木朋子

「クリスマスナイツ」では新曲の作曲だけでなく、世界観の構築にも大きな役割をはたした佐々木嬢。ナレーションは必聴だぞ。

ナイツクリスマスバージョンをポイントチェック!

前ページまでで触れた部分以外にもさまざまな要素が詰まっているこの「クリスマスナイツ」。それらの部分をスペースの許す限りチェックしてみよう。これからこのソフトを手にしようとしている人は、本編のナイツとどのような違いがあるのかを比べてみてほしい。

本編「ナイツ」のデータがあれば、それもチェックすることができる。まだの人は買いだ!

Christmas NiGHTS POINT1 クラリスとエリオット、ドリームの違い

前述のように今回収録されているのは、エリオットとクラリスどちらのドリームもスプリングバレーだ。その違いを詳しく見てみよう。

クラリスドリーム

もともとクラリスのドリームであるスプリングバレーにはまったく変わった部分はないようだ。ドリーム的にはそれほど難しい部分はないのでクリアも簡単だろう。もちろんそれぞれの季節によって背景やオブジェクトは変わっていくぞ。

ショートバージョンで始めればドリームに変化はない。

エリオットドリーム

エリオットでスプリングバレーを飛ぶときは、ドリーム自体がまるっきり反転した形となっている。また、配置されているアイテムの場所も変わっており、新鮮な気分で楽しむことができる。特にコース1はリンクがつなげやすく、高得点が狙えるぞ。

イデアパレスまでの道が逆に曲がっているのがわかる。

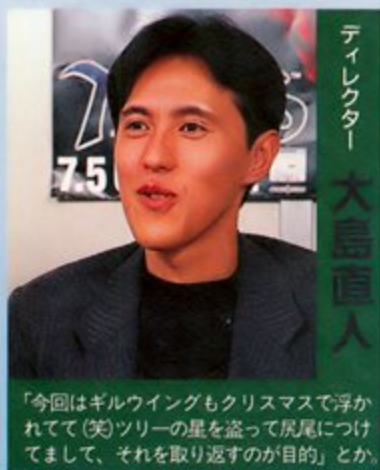
Christmas NiGHTS POINT2 ナイトピアンが合唱する

あの愛らしい笑顔を見せてくれるナイトピアンも健在だ。もちろん今回もA-LIFEとしてバックアップされ、プレイヤーを楽しませてくれる。また、この「クリスマスナイツ」ならではのアクションもいろいろ盛り込まれているというから、見逃せない。がんばって育成に励んでみよう。

クリスマスには彼らもおめかし。歌っている彼らの声に耳を傾けてみると……!?

全容をソニックチームに聞く

ームの面々にそのいきさつを聞いたぞ。ゲームについての秘密も満載だから、今からチェックしておこう！

本誌■今回はおまけの部分もいろいろありますが、あのへんは？
中■もともとCGだけじゃダメだということで、カラオケとかミュージアムみたいなものは最初に決まっていたんですが、それ以外のものは作り始めてあれもやりたいこれもやりたいってドンドン出てきたものですね。
松本■ナイツを作り終わって、実際に自分でも家でナイツを遊ぶじゃないですか。そうするとこういうのもやりたいなっていうのがいろいろ出てきて、それならこっそり作っちゃえという感じで、仕事の合間に(笑)。
本誌■カラオケは非常にいい感じでできてますよね。

ディレクター 大島直人

「今回はギルウイングもクリスマスで浮かれてて(笑)ツリーの星を盗って尻尾につけてまして、それを取り返すのが目的」とか。

中■「DREAMS DREAMS」って本当にいい歌なんですけど、セガカラでしか歌えないんで、もっと広めたいなというのがありまして。
本誌■あと音楽関係ですと、メロディボックスもうれしいオマケですが。
佐々木■最初にナイツの音楽CDを、ハイブリットCDのような形で出してあのような企画を入れようと思っていたんですけど、そちらは実現しなくて。でも、どうしてもみなさんには全曲全パターンを聴かせたいということで、今回復活したんです。
本誌■目玉としては、ソニックが出てきたりしますが、あれは新規で？
中■ソニックのモデル自体は、実はナイツの時に隠しで入れようかと思って作っていたんですよ。でも当時はそんなオマケを入れるほど余裕がなくて、そのやり残した部分を入れたという感じなんです。ソニックも夢を見るだろうということでね(笑)。
大島■あと、周りからもソニックチームはソニックを忘れてしまったんじゃないかってずっと言われてたんで、そうじゃないよっていう意味も含まれているんです。ソニックの悪夢にちゃんとエッ

プログラム 松本卓也

今回はプログラム全般をメインで担当。「クロック機能での変化は季節の星座や背景までかなり細かいですよ」。よく見てね。

Christmas NiGHTS POINT3 ソニックで夢の世界を走る!!

「ソニックも夢を見るだろうから(中)」ということで特別出演となったソニック。ナイツのように空を飛ぶことはできないが、その分クリスマスのスプリングバレーを時間の制限なしに走ることができるぞ。走り回れ！

ダッシュボールを使って思いっきりジャンプ！気持ちいいぞ。

ソニックは主人公2人の姿でいるよりも足が速く、ジャンプも高い。

いつものポーズもある→

放っておくと足をペタペタするアクションも見せるぞ。

エッグマンを倒せ！

ボスはエッグマン。でも動きや攻略法はパフィーと同じだ。ジャンプしてキャッチし、部屋のいちばん奥へと飛ばしていこう。

Christmas NiGHTS POINT4 季節で変わる2人のコーディネート

最後にチェックするのは、クラリスとエリオットのスタイル。従来のスタイル以外に、季節によって3種類に着替えるようになっている。それぞれのコーディネイトがなかなか素敵なのでひとつひとつ見てみよう。モデリングも新しく作られているぞ。

オープニングではクリスマスのスタイルで登場。この時期は彼らだけでなく、ツインシーズの住民すべてがこの姿だ。

ショートバージョン

ショートバージョンの時はおなじみの衣装。ちょっと未来的かつスポーティなカジュアルだ。いちばん自然かな？

ウインターナイツ

スキーウェアかと思ったらじつはパジャマ。黄色ベースでコントラストも高い。髪を下ろしたクラリスが印象的。

クリスマスナイツ

クリスマスらしい赤白のサンタ装束。かわいらしい白いヘアバンドのクラリスがとってもキュートなのだ。

ハッピーニューイヤーナイツ

年が明けたということで、普段着とは対照の正装になる2人。エリオットはりりしく、クラリスは大人っぽいね。

「作って本当に良かった」という今回の「クリスマスナイツ」。この季節最高の贈り物だね。

グマンが出てくるのが笑えますよね。
本誌■今回、タイマーによって内容が変わりますけど、具体的にどのような部分に変化があるのでしょうか。
中■季節感が出ればっていうことで、タイトルだけで4つあります。エリオットとクラリスの服装が違ったりとか、ナイツがサンタバージョンだったりするんですけど。季節限定とはいえ、いつまでもクリスマスじゃなんだろうというのもありますよね。そこでサターンは内部に時計を持っているので、それに対応して年中季節感が出せればと考えまして。
中■細かい部分で作り込んでますので、今回はCDの容量も全部使い切っているんですよ。曲も多いですし。
本誌■また新たに曲が入っていましたが、聴きどころというと？
佐々木■新しく作ったのは、ウインターナイツの曲で、あとはアレンジになるんです。聴きどころとしては、ソニックでエッグマンが出てきたところのBGMがソニックCDのエッグマンの曲のアレンジなんですよ。
本誌■なつかしいですね。
中■ナイツのサウンドをやっていた幡谷が、当時ソニックCDのサウンドを担当していたものですから。おまけでソニックを入れるんで曲もよろしくって、軽く頼んで(笑)。まあ、最初は佐々木1人でやってたんですけど、これはムリだということで他のメンバーを借り出して、やってもらいました。
佐々木■あとはやっぱりエンディングの、アカペラ版もオススメかと。
中■こんな企画ものにもかかわらず、今回またもニューヨークレコーディングでアカペラ版を収録してきたんですよ。クリスマスということでちょっとアダルティーな感じで。実はこれがいちばんスケジュール的に心配だったところなんですが(笑)。
本誌■では最後にみなさん何か一言メッセージをお願いします。
大島■もし彼氏や彼女がいない人は、クリスマスまでにぜひ作っていただきたいですね。ダメなら家族の人でも、誰でもいいんですけど、とにかくみんなで一緒に楽しめれば、いいなと思っていますので。
松本■今回のクリスマスナイツは、ナイツ本編があると、さらに面白くなるんですよね。ナイツ本編を持ってる人はもちろんですけど、この作品でナイツの世界観とかゲームの面白さを「体験して」わかっていただけた方には、ぜひナイツ本編も買っていただければと思ってます。
佐々木■それと今回はナイトピアンがさらに歌がうまくなってるんです よ。本編では3音しか歌えなかったんですが、半年で、だいぶ上達しましたので、ぜひ歌を聴いてください。
中■こういうあったかい気持ちにさせてくれるゲームソフトってなかなか少ないと思うんですよ。特にクリスマス限定ということで、雰囲気が欲しい時にはすごくいいと思いますね。ぜひみなさんにプレイしてもらいたいと思います。またそういう意味も含めて12月25日までにどうしても手に入れてもらいたいという部分もあります。ソフトに関しては、もっとサラッとやるはずだったんですけど、意外に走り出したら止まらないソニックチームの姿が出てしまいまして(笑)。セガファンの人にも喜んでもらえるように作りましたので、ソニックチームからのプレゼントとして楽しんで頂ければと思います。

(10月21日セガにて収録)

「エリオットだと青い星、クラリスだと赤い星。2つ取り戻せると大きな黄色い星が取り戻せるんです(大島)」。みんなも頑張ろう。

「クリスマスを盛り上げてくれるのにピッタリのソフトです」

Christmas NiGHTS 6誌連合スーパードリームトライアル(7月5日～8月31日) ハイスコアコンテスト最終結果発表！

発表！

ソフトの発売日と同時に、サターン専門誌を中心に各コース別に開催されたハイスコアコンテストの結果を大発表だ！ 各雑誌社に割り当てられたコースごとの上位スコアは下の通りだが、サタマガ読者の方からは多数の応募をいただき、100万点を超える記録が2人も出る超ハイレベルの戦いを繰り広げてくれたぞ。特に、スプラッシュガーデンで、所要時間12時間以上かけて152万3600点を叩き出した大阪府の浜本裕之くん(欄外参照)は、スゴすぎ。ソフトミュージアム応募者の1位から5位までの人には、右下の商品を。また、サタマガ独自の応募に参加してくれた各コースとリンク賞1位の人(※欄外氏名と記録を参照)には、それぞれ特製記念品を用意中だ。最後にソニックチームからはメッセージも届いているぞ。

これが宮城県・平塚和博くんの出した最高得点の瞬間だ。

●スプリングバレー		
グレートサターンZ(毎日コミュニケーションズ)		
1位	東京都・半谷文夫	596.360
2位	神奈川県・金子暁彦	512.520
3位	千葉県・川嶋由二	87.140

●ミスティックフォレスト		
電撃SEGA EX(メディアワークス)		
1位	東京都・和田正晃	714.120
2位	千葉県・山崎仁	657.140
3位	大阪府・勝本高史	612.480
4位	東京都・矢代浩隆	609.440
5位	岐阜県・前田裕一	607.260

●ソフトミュージアム		
セガサターンマガジン(ソフトバンク)		
1位	宮城県・平塚和博	1.032.540
2位	神奈川県・伴朋和	944.240
3位	大阪府・村山祥次	808.500
4位	千葉県・山崎仁	805.220
5位	愛知県・川島毅士	735.860

●スプラッシュガーデン		
64(宝島社)		
1位	千葉県・高橋研人	660.640
2位	東京都・金子暁彦	587.840
3位	長野県・平沢祐介	562.320

●フローズンベル		
ゲーメストEX(新声社)		
1位	愛知県・羽田満	804.000
2位	神奈川県・山勝彦	734.300
3位	千葉県・澤口貴士	577.320

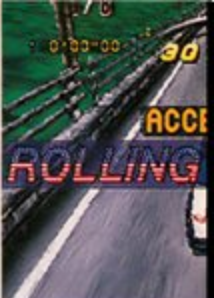
●スティックキャニオン		
サターンファン(徳間書店インターメディア)		
1位	千葉県・夢砂野葉枝亜	789.240
2位	大阪府・法本真	671.000
3位	京都府・山形守	644.550
4位	広島県・前原崇史	623.980
5位	千葉県・古手川祥司	611.380

ソニックチームから総評！

「本当に皆さんスゴイですね。このコンテストが開催された時は、まさか100万点出す人はいないだろうと思っていたんですが、いましたねぇ。それも〝SOFT MUSEUM〟と〝SPLASH GARDEN〟の2つのドリームで。ナイツでは、1つの遊びにとらわれないように、いろんな可能性をもたせていたのですが、今回優勝した彼らのプレイは、私たちの想像をはるかに超えたものでした。ここまで深くナイツを楽しんでくれて本当に嬉しいです」。

景品はコレ！

セガベストプレイヤー	ナイツ特製アップダウンクロック&ナイツオリジナルTシャツ
2位	ナイツ特製パズル電卓&ナイツオリジナルTシャツ
3位	ソニックチームデザイナー大島直人イラスト付きサイン色紙&ナイツオリジナルTシャツ
4位	ナイツ特製ボールペン&ナイツオリジナルTシャツ
5位	ナイツオリジナルTシャツ

【サタマガ特別賞各部門1位発表】最高リンク賞●和歌山県・橋本俊介(461リンク/※スプラッシュガーデン使用)/スプリングバレー●大阪府・穴口勝成(56万1000点)/スプラッシュガーデン●大阪府・浜本裕之(152万3600点)/フローズンベル●福岡県・おおもりよしはる(61万2420点)/ミスティックフォレスト●新潟県・吉田謙介(59万9640点)。なお、各賞品は現在手配中のため、発送までには1～2カ月ほどお待ちいただくことになります。なにとぞご了承ください。

Gentlmen Start Your Engines!!

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

ついに全5コースの完成度と気になる登場マシン、全8台の性能が明らかになった!
今回はその2つを中心に、おなじみ開発陣に鋭く迫るぞ。服部氏、杵村氏のコメントでイマのデイトナUSAを感じとれ!

特報!! SPECIAL REPORT
完成度—75%

●セガ●'97年1月発売予定●5,800円
●レース●マルチコントローラー・レーシングコントローラー対応

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

全5コース完成間近!! そのすべてをチェック!!

DAYTONA USA COURSE CHECK 1 Three Seven Speedway（777スピードウェイ）

初級コース「777スピードウェイ」は、以前紹介したバージョンと比べても、あまり大きくは変化していない。しかし、プレイしてみると改めて違いを感じとれるのだ。かなり遠くまで見渡せるようになったほか、処理自体が随分と軽くなっている。「表示関係はまだ調整中です。さすがに40台の車が一度に出ちゃうと辛いですがなんとかなると思います。(服部)」期待しよう。

ミリオンスロットに関する新フィーチャーについては「まだそのへんは未定ですね(服部)」とのこと。でも期待しちゃう!?

パッと見ではわかりにくいが、オブジェクトの数は前作と比べても随分増えているとか。サターンのパワー全開だ。

画面奥まで見渡せる。ポリゴンの描画も問題なし。動きも「ラリー」で保証付き。

開発チームからひとこと
タイムアタックに燃えろ!!

「よりアーケードに近づけていこうということで、木などのオブジェクトはかなり増えてますね。あとはとりあえずプログラムのほうでもっと詰めていくというのと、前作のタイムアタックではピットロードをショートカットしたりできたじゃないですか。それを今回はできなくするつもりです。やっぱりまっとうにタイムアタックしたいですからね(服部)」。

DAYTONA USA COURSE CHECK 2 National Park Speedway（ナショナル パークスピードウェイ）

新コースの1つとして、早々から露出してきたこのコースも、もうほぼ完成という段階。今後も目に見えて大きな変化はないものの、様々な部分でバージョンアップと調整をしていくとか。このコースの見所は何と言っても観覧車からジェットコースターの遊園地。あとは、実はピット脇には各チームのトレーラーが止まってるんだけど、知ってた? ほかにはシケインの脇にもあるぞ。

これがピット脇に並んだ7台のトレーラー。実はある車のトレーラーが1台いないんだけど、わかるかな? よーく見比べてみるとわかるぞ。

遊園地もゴージャスに。「やっぱり見せ場は遊園地ですよね(杵村)」というだけあって、このインパクトは強烈。

ほぼ全域を全開で突っ走ることのできるこのコース。まさに対戦をやるならピッタリなレイアウトだ。早く走りたい!?

開発チームからひとこと
新コースの1つ目はほぼ100%完成です!

「ナショナルパークも、今後見た目に大きな変化はないでしょう。このコースに関しては、もう完成と言ってもいいですね。でもやっぱりテクスチャーとか、細かい部分の調整は行っていくつもりです。あとピットの横にはトレーラーが並んでるんですけど、実はシケインの両脇にもあります。気がついたら見てみてください。結構迫力ありますよ(杵村)」。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
COURSE CHECK 3

Dinosaur Canyon

ダイナソア キャニオン

ついに中級コースも公開できるまでになった。コース特性は高速テクニカル。迫力のバンクコーナーからトンネル、そして名物の急勾配ヘアピンなど、見所もいっぱい。このバージョンでは、すでに完成版(!?)と思ってしまうほどよく動いていたぞ。前作と比べても、初級コース同様、ポリゴンの描画もいたってアーケードライク。バンクコーナーで懸念されていた岩肌のポリゴンも、全く自然に仕上がっていた！

ストレートから全開のまま飛び込むバンク付き高速コーナー。ポリゴン欠けは全くない。

トンネル直後のＳ字。よ～く見ると、路面のテクスチャーや芝生のテクスチャーが変わっているのがわかる……よね？

第2C．P直前。クオリティ的にはアーケード版と同じと言ってもいいほどのデキ。

これが中級名物のヘアピン。大きく左へターンして駆け降りていく。

最終コーナー手前の下りストレート。巨大な岩が迫ってくる迫力は最高！

開発チームからひとこと

完成度はもっともっと上がります！

「中級コースは、今後見た目にもかなり変えていく予定です。実際、開発マシン上で動いているのは、もう全然違いますよ。変えると言ってもコースを変えるのではなく、主にテクスチャーですね。この段階でも前作と比べると随分と違う印象があるかもしれませんが、今後は質感をもっと強烈に出していく予定です。また後ほど新しいバージョンはお見せできると思いますが、トンネルを抜けた瞬間の驚きというか、岩肌の迫り来る感覚は、このバージョンの比じゃないですね。ほかにもイロイロと考えてますんで、とにかくココは期待してください！（杵村）」。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
COURSE CHECK 4

Sea-Side Street Galaxy

シーサイド ストリート ギャラクシー

上級コースも随分と完成してきている。有名な第1C．P手前のクランクやジェフリー像、ヘアピン、立体交差、スペースシャトルなども完全再現！ すでに牧場には馬が走り、空にはカモメも飛んでいたぞ。前作と比べて、中級コース同様にテクスチャーの質感がかなり変わっているのがおわかりかな？ 深みを増したテクスチャーは、より「デイトナ」の世界に凄みをきかせ、迫力アップに一役かっているのだ。

ジェフリー像も健在。やっぱり今回も逆走すれば逆立ちする、とのこと。

ドリフトさせながら進入、脱出するという上級コースでも最も難しいコーナー。

美しい下り坂もこの通り再現。横の街並も心持ちゴージャスになった感じ!?

これまた名物のスペースシャトル。今回、飛び上がったり……はしないよね。

レースゲーム史上最長を誇る、ロングコース。あらゆる意味で前作より良くなっている。

開発チームからひとこと

ジェフリーは逆立ちはします

「ココはもちろん〝長い〟ということも難しい部分の１つなんですが、人工物と自然物が共存してるコースなんですね。それで市街地から自然界へ入ったときの感覚というか、芝生の広さとかありますよね。そこで〝ワ～、広がった〟という感覚を出すのが表現的に難しかったですね。あとジェフリーがウルフになってたりするかと言われると、今のところないです（笑）（杵村）」。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
COURSE CHECK 5

Desert City

デザート シティ

新コースの２つ目は、前回のバージョンと比べても様々な部分でかなり変わってきている。コース脇のランオフエリアの質感と、そこに乗りあげた際の減速率、さらには列車の車両の数、もちろんテクスチャーにいたるまで例を挙げるときりがない。中でも、列車関係の演出はより完成度が上がり、非常に良いタイミングで横に並んで走ってくれたり、目の前を通過してくれたりとプレイヤーの目を楽しませてくれる。前回のインタビューにもあるように、このコースのコンセプトはアメリカ感と貨物列車。その言葉どおり、どちらも非常によく表現されている。

ストレートを走る時はタイミングを見計らったかのように列車が横を走る！ さり気ないこんな演出がプレイヤーには嬉しいよね。

このコースもどちらかと言うとハイスピードコース。要所要所でタイトなコーナーはあるものの、全域に渡って全開でクリアできる。

アクセル全開で突っ走れるコーナーが多いだけに、いやがおうにも通信対戦に期待してしまう。そういえば通信対戦はいかに!?

周りは砂漠なので、基本色は薄い茶色。そこでサボテンの緑や列車の黄色、空の青などが映えてくる。コースの随所に見られる細かい演出には注目しよう。

開発チームからひとこと

完成間近です。細かい演出を見てください

「このコースは当初から砂漠と列車というイメージで作ってたんですけど、もっとも現状でほぼ完成という段階ではあるんですが、最初イメージしたものに日々近づきつつある感じですね。現在でもテクスチャーは常に張り替えたりしてますし、オブジェクトの調整とかも同時に行なってます。あとは細かい演出ですね。列車にしろ、あと途中で気球が出てくるんですけど、それって最初は頭だけ出してるんですが、周回を重ねるごとに上へ上がっていくなどの演出が入ってたりします。時間があれば、そういった演出はほかにも入るかも知れませんね（杵村）」。

これが今度の暴れ馬。全8台を徹底CHECK!

Hornet(ホーネット)

「デイトナ」ではおなじみのホーネット号は、もちろん今回も健在。性能的にはバランス型で、ズバ抜けたところはないにせよ、グリップ、加速、最高速それぞれが非常によくまとまっている。特性も基本的に前作のものを継承しているので同じ。よって前作をやり込んだ人はスムースに移行できるはずだ。

GRIP	★★★
ACCELETATION	★★★
MAXSPEED	★★

カラーリングも一新された新生ホーネット号。前作に思い入れのある人は最初はこの車か?

デザイナーからひとこと

「ベースカラーが青から赤に変わりましたが、これはやっぱり「デイトナ」のイメージは"レッド"だろうということで、こうなりました。あとボンネットの蜂のマークは実はリニューアルされてます。(杵村)」。

Gallop(ギャロップ)

基本的にホーネット号と同じ性能を持つギャロップ号だが、実はリヤの出方がホーネットと比べて緩やかになっている。「実は車の基本挙動を司るプログラムをいくつか変えてあります。だから車によって全然違う動きをしたりもするんですよ(服部)」。そう、つまり同じ性能の車でも挙動までが同じとは限らないのだ。

デザイナーからひとこと

「前作はホーネットとギャロップは同じ車だったんですけど、今回はあえて2つにわけてみました。あとギャロップとなれば当然"馬"ですから、蹄鉄をあしらって馬のイメージを高めています。で、ホーネットが赤ベースになっていたんで、今度は青をベースにしました(杵村)」。

GRIP	★★★
ACCELETATION	★★★
MAXSPEED	★★

基本はホーネットと変わらないが、実は細かいところで変化している。細かいこだわりだ。

Max(マックス)

加速とグリップに長けたマシン。ただ、その反面最高速が低いという弱点があるが、壁などに接触して減速しても、すぐに立ち上がることができるため初心者には最適といえる。さらに、芝の上でも普通の路面と同じように走ることができるため、特性をうまく使えば最速のタイムも期待できる……カモ!?

GRIP	★★★★★
ACCELETATION	★★★★★
MAXSPEED	★

最高速は伸びないが、加速は最高なのでクラッシュしがちな初心者にはオススメだ。

デザイナーからひとこと

「まず、マックスという名前は馴染み易い名前、というところからきています。言い易くてなじみ易くて、子供達が喜びそうな名前ですね。あとカラーリングに関しては、本物のレースでグラデーションの車が目立っていたので、それをなんとか再現しようということで(杵村)」。

Phoenix(フェニックス)

黒いボディに真っ赤に燃える"Phoenix"の文字。いかにも速そうなイメージだが、速いというよりは、異常に操作が難しい、というのが第一印象。とにかくパワーがあり過ぎて、油断するとホイルスピンしてしまい、ヘタにステアリングを切っていると即スピンしてしまう。超上級者向けといった感じのマシンだ。

デザイナーからひとこと

「文字どおり、火の鳥をイメージしてデザインしました。黒いボディに赤いロゴにしたのは、より迫力を出すためです。この車は特に挙動が極端で、アナログアクセルとアナログブレーキが威力を発揮するんじゃないですかね。いちばん操るのが難しいマシンだと思います(杵村)」。

GRIP	★
ACCELETATION	★★★★★
MAXSPEED	★★★★★

パッドでの操作は困難を極める。グリップがないのではなく、パワーがありすぎるのだ。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

開発者インタビュー

マシンも全8車種が公開され、ますます内容充実の本作。今回もおなじみの服部、杵村両氏にマシンを中心に話をうかがってきたぞ。

現在、完成度約75%。これからが腕の見せ所ですね

セガ CS開発本部 服部隆一氏 いつもクールにキメる、おなじみのディレクター

本誌■このバージョンはヨーロッパ版なんですか?

服部■そうですね。まだ日本版に向けての調整ができてないんで、ちょっと変なところもあるかもしれません。

本誌■基本的な仕様はこのままで?

服部■基本は変わらないんですけど、細かいところでは、日本版は若干変わる可能性がありますね。期待してください。

本誌■今回、車が8車種ということなんですが、性能的に大きく変わってくるんでしょうか?

杵村■ええ。一応マックススピードとアクセレーション、グリップと3つの項目でわけてるんですが、実際に操作してみるとわかるんですけど、画面に表示されている★の数以上に違いますよ。

本誌■やはり、初心者向けとか上級者向けとかあるんでしょうか?

杵村■そうですね。前作を持ってる方であれば「ホーネット」とか「ギャロップ」あたりがオススメですね。持ってない人は「マックス」や「ウルフ」あたりがいいんじゃないでしょうかね。

本誌■「ホーネット」などは前作と同じと考えていいんでしょうか?

杵村■そうですね。基本的に前作のものを継承してるんで、ドリフトの

Oriole（オリオール）

加速と最高速が比較的高く、スピード自体は速いが、フロントが重いためにアンダーステア（コーナーで外に膨らむ現象）が強い。高速域でのコーナーリングが辛くなるので初心者には少々辛いマシンと言えるだろう。とはいえ、強アンダーなマシンは、強引にドリフトに持ち込んでやると意外に速かったりするので侮れない。いずれにせよ中級者以上向けか。

GRIP	★★
ACCELERATION	★★★★
MAX SPEED	★★★★

デザイナーからひとこと

「まず名前は動物にしようと思って、辞書を英語のAから順に引いていったんですね。そこで見つけたのがOrioleで。だから車のイメージはコマドリなんです。で、鳥のイメージに合った色はなんだろう？　って考えたら黄色かな、と。茶色とかじゃ重過ぎますからね（杵村）」。

中級者以上向けのオリオール。「ちなみにティッシュメーカーとは無関係です（杵村）」。

Magic（マジック）

緑に輝くこのマシンは、グリップ、加速、最高速共に並。そしてリヤが重いために挙動が不安定な節がある。だがしかし、これがドライブすると非常に自然に感じられるから不思議。高速域では自然とテールが流れ始め、自然と車の向きが変わってくれるほか、それほど極端な挙動を示すわけでもないので、非常にコントローラブル。最もタイムが伸びる可能性のある車は、実はコレなのか!?

デザイナーからひとこと

「魔法のような神業的な車をイメージして作ったんです。で、グリーンは大地の色で、それに星をあしらってるのは、精霊達の力を受けた車ということで、魔法のような走りができる……かもしれないということで。ですから、いかにもマジック、魔法の神秘的なイメージを押し出した車ですね（杵村）」。

GRIP	★★★
ACCELERATION	★★
MAX SPEED	★★★

性能的にはズバ抜けて凄いところはないが、実際に乗ってみると驚くほどバランスがいい。

Wolf（ウルフ）

真っ赤にカラーリングされたこのマシンは、最高速だけ低く、あとのグリップと加速は並み以上に良い。車重が軽く、ドリフト中でも非常にコントローラブルなため、初心者でも楽に扱うことができるだろう。どちらかというとコーナーの多いテクニカルコースで威力を発揮するマシンだ。ちなみに「ラリー」の中村氏が強く推薦するマシンでもあるらしい。

GRIP	★★★★
ACCELERATION	★★★★★
MAX SPEED	★

デザイナーからひとこと

「これも動物シリーズなんですが、ウルフといえば狼ですよね。狼といえば、血の色というか、血の匂いを嗅ぎ付けてくる、みたいな凶暴なイメージにしようと。それで"血の赤"にしました。41というカーナンバーの下が白いのは単に見えにくいからっていうのが大きいですね（杵村）」。

Balance（バランス）

加速は悪いが、グリップと最高速は異常に高い。ドリフトはさせ辛いが、タイヤが路面を確実に捕らえてくれるため、どちらかというとグリップ走行に徹する人向けと言えるだろう。ただ、加速力が鈍いためにテクニカルコース、コーナーを立ち上がるプロセスの多いコースでは辛くなってしまう可能性もある。逆に、いったん最高速まで乗ってしまえば無敵の強さを誇るマシンだ。

デザイナーからひとこと

「性能を見る限りでは、名前に反してバランス悪そうですが、走り出してからの挙動がすごくバランスよくまとまってるんです。非常にグリップがあるんで、曲がり終わった後の補正とかもかけやすいですし、イロイロ使って、最終的にはコレにしたという開発者もいますからね。私もマイカーとして使ってました（杵村）」。

GRIP	★★★★★
ACCELERATION	★
MAX SPEED	★★★★

「色が白なのは他車が全部色付きだからです。クリーンな車も欲しいですよね（杵村）」。

感覚とかは同じです。ですから前作をやり込んだ人なら、違和感なく入れるんじゃないですかね。あとは使い込めば使い込むほど味の出る、そんな車も用意してます。例えば「マジック」とかがそうなんですけど、タイムアタックとか、本気でタイムを縮めたいという人は、そういう車を使うといいかもしれませんね。

本誌■やはり8台をそれぞれ乗り比べて、自分にいちばんあった車を見つけるのがいいんでしょうか？

服部■結構、コースによって向き不向きが出てくるんですよ。だから1台に絞り込むんじゃなくて、コースによってベストマシンを変えていく、みたいな。そんな選び方がいいと思いますね。ちなみに「ラリー」の中村さんは「ウルフ」にクビッタケです（笑）。

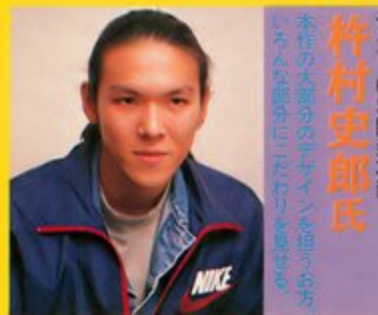
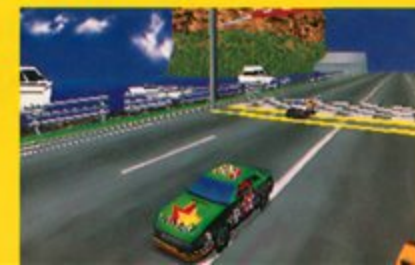
セガ　CS開発本部
杵村史郎氏
本作の大部分のデザインを担うお方。いろんな部分にこだわりを見せる。

今後はやり込んだ人が楽しめる要素を入れていきます

本誌■コースもとうとう全コース入りましたが、トータルの完成度的にはどのくらいですか？

服部■まだ入れてない要素かあったりするんで、数字で表現するのは難しいですけど、70～80%ってところでしょうか。

杵村■1Pにしろ2Pにしろ、遊びの部分で、やり込んだ人にはより楽しんでもらえるような要素をどれだけ入れられるかなんですよ。

本誌■では最後に何か一言。

服部■画面のクオリティも上がってきてますが、さらに上げていきます。

杵村■今回は8台も車があるんでタイム縮めるのは絶対に楽しいですよ。

本誌■ありがとうございました。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—100%

ついに完成！ 電脳戦機バーチャロン

●セガ●11月29日発売●5,800円
●1人〜2人用●対戦バトルシミュレーション
●ツインスティック対応

発売まであと数週間と迫った「電脳戦機バーチャロン」。ついに完成したマスターサンプルとともに、隠し要素の存在についての情報も入ってきた。今回は、確定した各モードの内容とともにその隠し要素について詳しくレポートするぞ。

サターン版最後の秘密が見えてきた!!

あのヤガランデが使える！

サターン版では中ボスとして登場するヤガランデをなんとプレイヤーが使えることが判明。その凄まじいほどの攻撃力は、ゲーム自体のバランスを根底から覆すほど。出し方に関しては後日、お伝えするぞ。

数々の新モードも！

サターン版はここである操作をすれば2Pカラーでプレイ可能。オリジナル要素も多彩に用意されているぞ。

待望のサンプルのマスターバージョンがついに完成。それに伴い、サターン版のオリジナル要素についてもほぼ確定となった。ランキングモードやリプレイモードなど、家庭用向けの要素が満載だ。詳しくは2ページ後で改めてお伝えするぞ。さらに、このサターン版ではあのヤガランデがプレイヤー機体として使えることが判明した。これはあくまで、裏技的なおまけ要素として付加されているものだが、実際にこの機体を使ってみたときのあまりの強さには驚かされるはず。他の機体とは異なる操作フィーリングを体感してみてほしい。

VIRTUAL ON SCOOP! 謎の中ボス"ヤガランデ"始動!!

アーケード版では使うことのできなかった、プレイヤーの意識下に現れる謎の機体。その操作フィーリングは、どの機体とも違い、規格外だということを如実に感じさせる。まずは移動力。その巨体から、試作機であるバルーバスーバウ以上にスピードが遅く、ジャンプ能力も低い。その反面、機体自体の安定性は非常に高く、ライデンのレーザーの直撃を食らっても倒れることがない（特定のダッシュ攻撃等は除く）。そして注目すべきはその武器性能の高さで、威力、攻撃範囲ともに非常に攻撃性の高いものとなっている。特に肩部より発射されるレーザーは、10方向に拡散されるにも関わらずライデンのレーザー並の威力を持っているのだ。

攻撃力に関してはジグラットに負けない性能を持つヤガランデ。こちらは2Pカラー。

連続写真で見る 発進シーン

ヤガランデの発進シーンは、COM戦での登場シーンと同じように、何もないところから巨大化するように現れつつカタパルトから射出されていく。また、この機体が射出されるドックには従来はいるはずの整備員たちがひとりもいないのだ。

武器表示は不明!!

センターウエポンは10方向に拡散されるレーザー。ライデンのレーザー同様、上下の補正はあるが、左右にホーミング性はない。この機体の3つの武装の名称はまったく不明だ。

右装備の武器はライデンのバズーカなみのホーミング性をもち、かつ、威力はそれをはるかに上回る。

左手より発射される機雷は、発射直後に4本のミサイルに分裂し、それが高速で飛んでいく。ロックオンしていなくても相手を追尾する。

ヤガランデの勝利ポーズ。腕を開き、まるで高笑いをするように咆哮する。機体はやはりライデンをベースにしているようで、武器性能や勝ちポーズなどにもその片鱗が見られる。基本形成色は、紺とオレンジがベースになる。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

僕の言うことが実証されます(笑)

この機体って出現シーンはかわいいんですが(笑)、武器とか強すぎて面白くないですよ、きっと。とりあえず使ってみて、適当にいじってみてくださいという感じで入ってますんで、設定とかあまり難しいこと考えずに遊んでみてほしいですね。僕が言っていることが実感できると思いますので(笑)。

確定した全5モードと新要素に迫る！

これまで少しずつ明らかにされてきた各モードの存在が、すべて明らかになったのでお伝えしよう。通常のプレイモードの他に、サターンオリジナル要素として3種類のものがあることが判明。その中の2つは家庭用ならではの楽しさがあるので、ぜひ試してみたいモードだぞ。

1 ARCADE アーケードモード

COM操作の機体と戦うプレイモード。アーケード版とまったく同様だ。

2 VERSUS 対戦モード

前号までにお伝えした分割画面での対戦モード。通信対戦は基本的にない。

3 OPTION オプションモード

それぞれのモードの設定を行うモード。詳しい内容は前号を参照。

NEW MODE! RANKING ランキングモード

これは一定の強さを持ったCOM操作の機体と2本先取・制限時間90秒のバトルを行い、その戦果に対する評価を算出するというもの。テムジンからジグラットまで全機を相手にするモードと、相手の機体を1機に絞って戦うモードがある。

ALL ATTACK

ONE ATTACK

STAGE SELECT

STAGE NAME FLOODED CITY ENEMY TEMJIN

こちらはアーケードモードと同じ順番で戦い、それぞれの機体に勝つごとに、その段階での評価が表示される。評価には命中率、お互いのライフ差、時間などが評価される。

こちらは単体相手に戦い、戦果を評価する。ただしジグラットとヤガランデは選択できない。相手に負けてしまっら、評価の対象外となってしまう。そして左がその結果画面。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

ご家庭で腕を鍛えるには最適です

これは一番オススメのモードですね。特に家で1人でプレイする方も多いでしょうから、家で腕を鍛えるには最適です。内容はアーケード版を踏襲したスタイルですが、この形が一番シンプルで手堅くまとまっていると思いますし。ちなみに高い評価を得るコツはまず命中率を上げることですが、その他いろいろやり込んでほしいですね。

NEW MODE! REPLAY リプレイモード

アーケード、VSモードの戦況をバックアップに記録し、それを再生して見るというモード。ただ単に見るだけでなく、任意のポイントからプレイを再開できる特殊な要素もある。

プレイを記録！

バトル勝利時のリプレイ画面でLRを押しておくことでセーブウィンドウが表示される。必要なバックアップ要領は戦果により変わるが200前後だ。

プレイを観戦！

前回のプレイまでに保存したデータを再生することで、プレイ中に見えなかったさまざまな状況を把握することができるだろう。「チェインプレイ」を選ぶことで、バックアップに保存されているデータすべてをを一括して再生することも可能。

途中参加も可能！

再生中にポーズをかけると上のようなウィンドウが表示される。そこで「リマッチ」を選択すると、その時点から再生中の機体を操作することができるようになる。ただし結果がどうあれ、ステージ等をそこから先に進めることはできない。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

自分のプレイを冷静に見てください

プレイしている最中は頭に血が登って、冷静な判断をしていないときがあると思うんですよ。このモードはその血が登った頭を冷やすために使ってもらいたいですね。冷静に見てみると自分のプレイがどうだったかはっきりとわかりますから。反省の意味を含めて、途中からプレイを引き継ぐこともできるようになってますんで。アドバタイズのように視点がバラバラ変わることはありませんけど、ただ見るだけでも楽しいと思いますよ。

NEW MODE! RECORD レコードモード

バックアップされているそれぞれの記録すべてを管理するモード。VS、ランキング、クリア時間、機体使用頻度が一目でわかる。

特にVSモードの対戦結果はかなり細かい。一目見れば結果もすぐにわかる。

Dr.ワタリのサターン版CHECK!!

ほぼすべてを網羅

とりあえず家庭用ということで、見やすいようにオーソドックスにまとめてみました。特に変わったところはありませんが、機体のグラフィックが出てくる画面は一応ハイレゾ画面になってます。

総評 完成したサターン版への満足度のほどは？

「みなさんに最初にお見せしたのがゲームショーですから、開発期間もなんとなく短い感じがするかもしれませんけど、それまでが実は長かったですからね。あとは、発売を待つだけなんですけど、完成してから出るまでの間がイヤですよね、死刑囚みたいで（笑）。完成度は及第ラインが50点だとすれば、僕の点数は65点というところでしょうか。ひとまずはOKということですね。とりあえず11月29日は、まだ目立つゲームも入ってませんし、クリスマスの大変な時期の前に、みなさんよろしければやっていただければと思います。同じ日にツインスティックも出ますし、一緒に揃えていただくのもいいかと。また、パッド操作も、わりと好評なのでそちらもぜひ試してみてください。

サターンというハードへの移植は成功か？ その答えはキミが出す番だ！

次号は発売直前オールアバウト大特集！ 必見だ!!

モチよデリンジャー！
PPKKPの用意はいい？

移植決定!!

特報!! SPECIAL REPORT

- セガ
- '97年１月発売予定
- 5,800円
- アクション
- ２人同時プレイ可能

ダイナマイトな２人（デカ）がサターンで暴れる!!

爆弾的刑事１人目
ブルーノ・デリンジャー

数々の難事件を解決してきた通称ミスター・ダイナマイト。犯人逮捕の金一封より建築物の損害賠償のほうが多いという噂もある。

２人が繰り出す様々なアクション

回転かかと落とし

サマーソルトキック

ジャイアントスイング

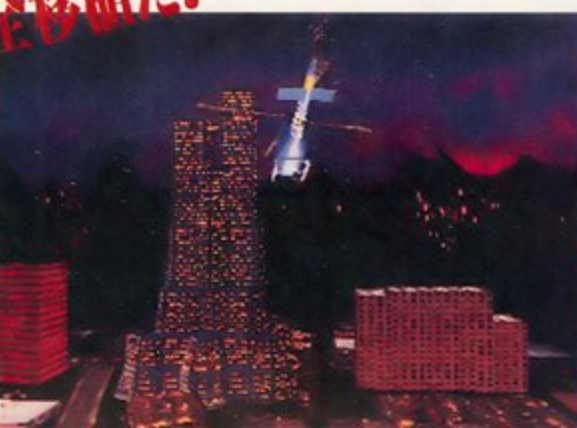
ジャーマンスープレックス

爆弾的刑事２人目
シンディ＝ホリディ

S.F.P.D.に赴任してきてSWATの隊長に就任する。上品でキレイ好きなので、獣みたいなブルーノはどうやら苦手のようである。

今年の夏にアーケードに登場し、現在好評稼動中の「ダイナマイト刑事」がセガサターンに移植決定／突然移植が発表されたのだが、すでに移植はほぼ終了しており、残すところ最終調整だけというから驚きだ。しかも業務用の「ダイナマイト刑事」はセガサターン互換基盤のST-Vで作られた作品なので、完璧な移植になることは間違いないだろう。

この「ダイナマイト刑事」は２人同時プレイ可能のスクロール型格闘アクションゲーム。プレイヤーは警部補のブルーノか女刑事のシンディのどちらかを選んでテロリストのボスを倒し、大統領の娘を救出するのが目的だ。ステージは５ステージで、各ステージを複数のテロリストを倒しながら進めていく。ゲーム中のデモ、ステージ、キャラクターは全て３Dポリゴンで表現されているので、キャラクターは滑らかに動きまくるぞ。また、プレイヤーが操作する刑事はパンチ、キック、ジャンプの他にダッシュや投げ技を中心とした様々な攻撃を繰り出すこともできるので、格闘ゲームとしても楽しめることウケアイだ。君の家で刑事が暴れる日は近い／

人質はパーティーの出席者約３０名。

「ダイナマイト刑事」は、どうダイナマイトなのか？

ダイナマイトチェック① 業界初のポリゴン化されたスクロール型格闘アクション

3Dポリゴンによる1対1の対戦格闘ゲームはたくさんあるけど、複数の敵と戦う横スクロール型格闘アクションは「ダイナマイト刑事」が初めて。今までにない爽快感が味わえるぞ。

横スクロールでキャラクターが8方向に動ける格闘アクションはまさに業界初！ その新しい爽快感と映画的演出の融合という点で現在でもかなり評価が高い。AM1研渾身の名作ともいえるだろう。

ダイナマイトチェック② アクション映画のようなドラマティックな演出

ステージ間などにアクション映画を彷彿させる演出が随所に施されているのも「ダイナマイト刑事」の特徴。たたみかけるような演出の連続でサターンのパッドは汗まみれになる？

ダイナマイトチェック③ 対戦格闘と格闘アクションの融合による新しいプレイ感覚

プレイヤーキャラの通常攻撃はパンチ、キック、ジャンプの3つだが、PPKやKKKといったコンビネーション技や、投げ技もたくさん存在する。これらの打撃技以外にもステージ中に落ちている武器を拾えば武器攻撃も可能。落ちている武器は拳銃や対戦車ライフルといった強力なものから催涙スプレー、コショウといった笑えるものまである。この豊富な技の数々をどう使うかがカギだ。

通常攻撃

いわゆるパンチ、キックといった打撃技。ボタンの組み合わせでスライディングキックやサマーソルトキックも出る。

武器攻撃

拳銃、対戦車ライフルといった武器は遠距離から攻撃でき、コショウなどは相手を一定時間ひるませることができる。

つかみ攻撃

敵をつかんだ時（相手の前に立つと自然につかむ）にボタンの組み合わせで、ジャーマンスープレックス、ジャイアントスイング、フランケンシュタイナーといった投げ技が出せる。ただ相手を投げ飛ばすこともでき、投げる技によってはそのまま空中連続技にもっていくこともできるぞ。

ダイナマイトな目的とは？ ビルを占拠したテロリストから大統領の娘を救い出す

サンフランシスコ市街にそびえ立つビル「エターナルタワー」が突如としてテロリストたちに占拠されてしまった。テロリストのボスは社長室に陣取り、各テロリストに指令を出している。行く手を遮るテロリストの手下たちとボスを倒し、ビルのどこかに隠れている大統領の娘を救出するのが2人の刑事に与えられた使命だ。

テロリストのボスの足元に隠れていた大統領の娘。なんでこんな所にいるの？

次回からの爆弾予告に期待せよ!!

発売日までカウントダウン！

11月22日ヤツらが帰ってくる！

VIRTUA COP 2

●セガ●11月22日発売
●5.800円
●ガンシューティング
●バーチャガン、マウス対応

ついに発売日が決定！　それに伴い、今回、さらなる新情報が次々と入ってきた。なんといってもメダマは、ステージ3の新ルート。まったく新たに作り込まれたサターンオリジナルのコースの完成した部分すべてを完全チェック！

特報!! SPECIAL REPORT
完成度ー100%

バーチャコップ2

SCOOP1!

ステージ3に新コースが！

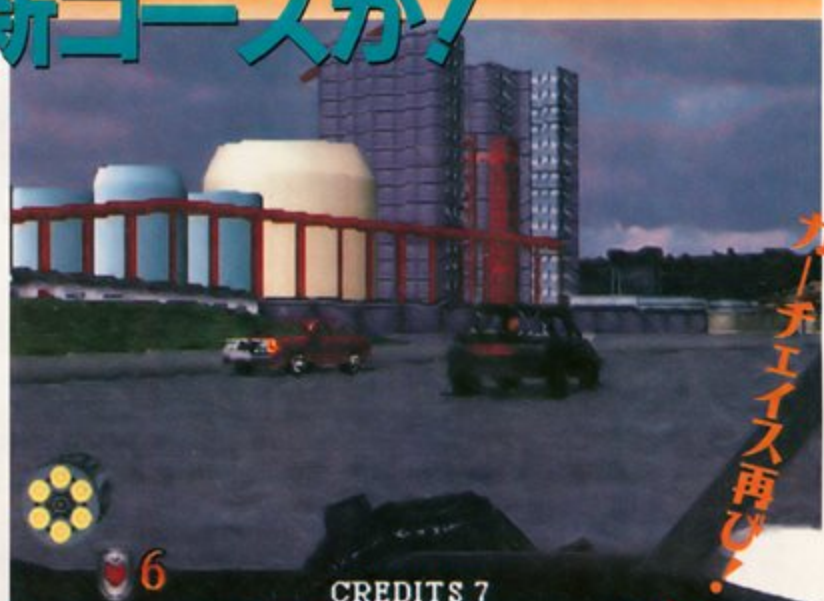
あるあると噂されていた新コースの存在がついに明らかになった。その場所は前号で少し触れた通り、ステージ3の中盤、第1の列車を降りた後。詳細は2ページ先を読もう!!

ARCADE LINE　SATURN WAY
看板を撃って道を選択せよ！

ステージ3の2つ目の駅を降りたところに分岐が現れる。右ルートが新ルートだ。

その名もサターンウェイ！

新コースは駅の出口へと続いている。自動改札を通り抜け外へと歩み出すコップたち。

駅を降りたところはちょっとした広場になっている。ベンチには、のんきなカップルが。

カーチェイス再び！

再びカーチェイスという意外な展開が非常に新鮮。さて、これからどうなる!?

詳細はP54へ!!

SCOOP2！

まだまだあるサターン版特別モード！

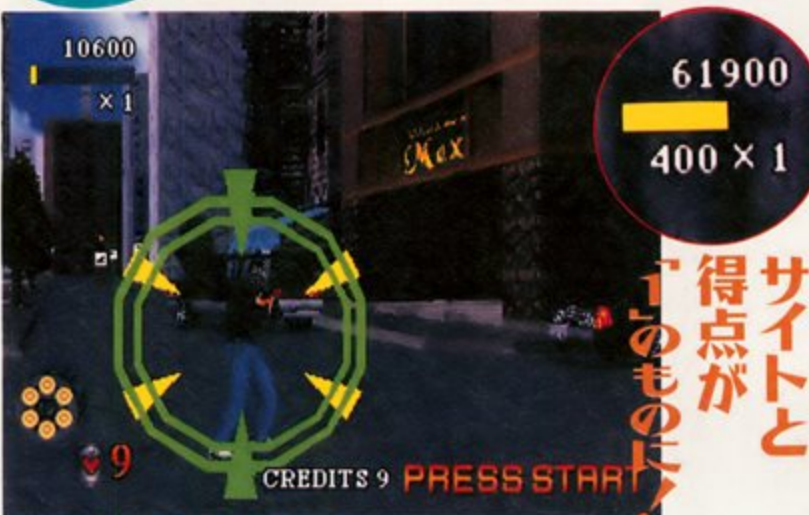
次に、気になるサターン版オリジナルモードを本邦初公開しちゃうぞ！

1つめは、ゲーム中のサイトと得点計算方式が前作「バーチャコップ1」のものになる、ファンにはうれしいモード。もう1つは、前作で最後の裏技として入っていて好評を博したガンセレクトモードが、裏技ではなく、標準装備されることが決定！ まずはその2つの画面を大公開だ!!

AM2研開発チームから

「2」は、あまり得点が高くならないのですが、今回は「1」で評判の良かった点数計算方式を取り入れて、プレイの幅を広げてもらえればと考えてつけました。また、ガンセレクトはゲームを誰でも先に進めるようにできるオマケと思ってください。

NEW MODE 1 バーチャコップ1モード

サイトと得点が「1」のものに！

サイトがちょっと懐かしい角張ったスタイルに。得点はミスしない限り上がっていくのだ。

ヘリの敵にこのサイトがついている。なんとなく違和感を感じてしまうのがおかしい。

「バーチャコップ1モード」と呼ばれているこのモードは、見てのとおり、サイトが「1」のときのものに変わり、それと同時に、ゲーム中の得点計算が敵を倒していくごとに累積して上がっていくシステムになるというモードだ。実際にサイトが変わったとしても大きな影響はないが、「1」が好きだった人にはうれしいプレゼントと言えるだろう。特にミスしない限り、得点が累積されて増えていくというシステムは、スコアアタックという意味だけでなく、ミスをしないように進めていくスリルが味わえるはずだ。

NEW MODE 2 ガンセレクトモード

ガンセレクトの方法は前作と同じ。ポーズをかけてリロードすれば好きなガンへとチェンジできる。前作にあったリロード不要のフルオートキャノンは、はたして使えるのだろうか？

好みの銃が自由に使える！

ボスの直前で武器をチェンジ。貫通能力のあるマグナムや3バーストショットのライフルが使い勝手がいい。ダメージを食らっても再び同じ操作をすれば武器を選べるぞ。

これは前作では裏技として入っていたモード。オプションモードでこれをオンにしておくと、ポーズ中にリロードすることでオートマチック、マグナム、ショットガン、ライフル、マシンガンを自由に選択できるようになる。もちろん回数は無制限だ。ゲームの難易度に大きく影響するのでご使用は控えめに……。

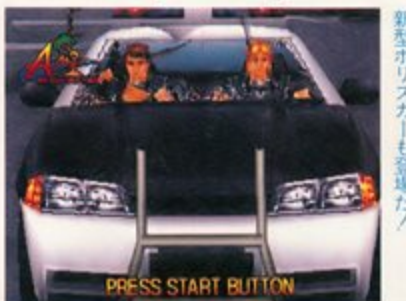
SCOOP3！

アドバタイズデモもついに完成！

これまで完成していなかったアドバタイズデモもついにできてきた。アーケード版を見事に再現したシーンはとにかく必見だ。また、各ステージの導入部分のデモシーンも同じく完成している。コップたちの精悍な姿を堪能しよう。

アーケード版

新型ポリスカーも登場だ！

マシンガンを撃つブルの猛々しい姿。

ゲーム中のデモもあるぞ！

前作でもあった基本システム解説のアドバタイズも完璧なデキ。ステージ1の序盤部分を中心に展開していくぞ。

ステージがスタートする際のデモもできてきた。アーケード版ではキャラが決まっていたが、サターン版ではどうなるのか!? 気になるところだ。

AM2研から

アーケード版に忠実かつ味つけを

アドバタイズに関してはできるだけ忠実に移植したんですけど、いつものようにサターンなりに、より良くアレンジもなされていますので、なかなかいい感じだと思いますよ。次号で公開する予定のムービーとあわせて見てほしいですね。

CHECK 1 VIRTUA COP 2
サターンオリジナルコース
「SATURN WAY」の一部をチェック!!

ステージ3に分岐ができた

新コースとなる部分は1度目の列車を降りた駅で、分岐を右に進むと出現する。写真を見てもらえればわかるが、ここは駅の出口にあたり、いったん駅を出てまったく違うルートを経て敵基地へと乗り込んでいく。再び展開するカーチェイスが熱い!!

AM2研から

新コースなので苦労しました

新コースについては新規にまったくのゼロから入っていったものですから、細かい部分の調整に最後までかかりましたね。左へ行くと列車にのる通常のコース、右は地上をカーチェイスしながら進んでいきます。地域的にむりやりつなげてしまった部分もあるんですが(笑)、地上のとある地点から基地へと侵入して合流するパターンになっているんですよ。

クランク状に曲がった通路を抜けると自動改札の小さな出口がある。

舞台は一転屋外へ!

出口を出ると敵車らしき車が並ぶ。右は広場になっている。居眠りをしているカップルに流れ弾を当てないように敵だけを撃てっ!!

カーチェイスへ!

そしてポリスカーに乗り込み、線路沿いのルートを進んでいく。走り去っていく列車の窓や屋根からも敵が撃ってくる。

ここでもやはりカーチェイスとなる。駅前から追いかけているセダンだけではなく、敵ヘリコプターも合流、攻撃はさらに激しくなってくる。対向車線からくる一般車に弾を当てないように。

そして敵基地の入り口へと到着!!

ちょうどこの画面の下にある通路が敵基地の入り口だ。中でもバトルがあるぞ。

続報! VIRTUA COP 2
新バーチャガン&オプションアイテムも
11月22日発売!!

「バーチャコップ2」の発売にあわせて、新型バーチャガンが発売されることになったのは前号でお伝えしたとおり。トリガーとスタートボタンは黄色い樹脂で形成され、パッケージも新型に!

新バーチャガンとオプション。「前作の銃がリアル派趣向だったので、今回は少しオモチャっぽくなりましたね。元々バーチャガンは照準に微妙なズレがあったんですが、今回のオプションはそのへんを改善するアイテムとなるはずです(須見)」。注目だ。

オプションアイテム 「スクリーンマウントサイト」の有効度は?

バーチャガンに無加工で取り付けられるオプションが登場。その名も「スクリーンマウント・サイト」。本体にかぶせるように装着すると、サイトがスクリーン状になり、ポイントを狙いやすくなるというものだ。11月22日発売、価格は1,200円。前の黒いガンとの相性も◎。

有名なタニオ・コバ製だけになかなか!!

制作はガンマニアの間では祖と仰がれている小林太三氏。マニアも納得!?

CHECK 2 VIRTUA COP 2
今号の表紙ポスターについて

年末を盛り上げるセガサターンタイトルの切り込み隊長(?)となる「バーチャコップ2」。前号の「電脳戦機バーチャロン」に続き、今号は表紙、ポスターで「コップ2」づくし。担当の有井氏からコメントをもらったぞ。「今回の表紙はゲームジャンルのせいか、あまりクローズアップされにくいバーチャコップ2からレイジ、ポスターはジャネットの2人に登場してもらい、サターン版をプレイする時に少しでも感情移入できればいいかなと思ってそれぞれ制作しました。ゲームもよく仕上がっているのでそちらもよろしく。」

(パブリシティ有井)

表紙

ポスターも同時に付録として付くことを考慮して、今回はレイジ1人にまとめたシンプルなものに。あいかわらず有井タッチが効いてます。2週間後のソフトの発売を盛り上げてくれるね!

ポスター

「バーチャコップ2」と言えば、欠かせないのがジャネット。じつは隣に並べるポスターもできていますが、そちらはスマーティはどうした?という女性ファンのために、攻略本に付く予定?

QUO VADIS 2 惑星強襲 オヴァン・レイ

クォヴァディス2

遥か離れた銀河で
もうひとつのドラマが
今、始まる……

グラムス
SFシミュレーションRPG
●3月発売予定●6,800円
●1人プレイ●全年齢推奨

新たな星系を舞台に展開する SF戦術戦闘（タクティカルコンバット）

特報!!
SPECIAL REPORT

前作「クォヴァディス」から約1年。その続編がついに姿を見せ始めた。今回のゲームの舞台は、前作で描かれたイベルカーツ条約世界から、遙かに離れた辺境銀河「セウテア星系」。主人公オヴァン・レイは、星系間で繰り広げられる戦争にしだいに巻き込まれる。緻密な設定によるリアルな世界観や、戦闘とドラマが同時に進行する、ゲームシステムなどは、前作とはまったく別のゲームになったといっても過言ではない。

また新たに、シリーズは全3部構成という壮大な構想も明らかとなった。そこで、はじめて前作と本作の世界が接することになるそうだ。ともあれ、まずは「2」がどのようなゲームになったのか、記事でじっくりと確かめてほしい。

オヴァン達の戦場となるセウテア星系を現した画面。砂漠や森林、都市化が進んだ星など、特徴ある6つの惑星で構成される。

豪華スタッフがここに結集

このゲーム制作には、アニメーション分野での一流スタッフが集結している。総監督には、「超時空要塞マクロス」などの演出でも知られる板野一郎氏。キャラクターデザインは前作に続いて美樹本晴彦氏。メカニカルデザインには、『Zガンダム』などのデザインを担当したことで知られる藤田一己氏。そして、シナリオは『装甲騎兵ボトムズ』などの作品を手がけた吉川惣司氏と、まさに超豪華な顔ぶれだ。

数奇な運命がオヴァン・レイの

デジタルアニメ技術が織り成すドラマチックストーリー

このゲームでは、アニメーションによるムービーとゲーム部分は密接な関係にあり、従来、ステージの合間をつなぐだけだったアニメとは一線を隔す。ドラマの大部分が戦闘シーンで展開されるので、その分このアニメーション部分は密度が非常に高く、かつテンポ良いものとなっている。また、作画はセル画をまったく使わない「デジタルアニメ」という手法が採用されている。これによって、今までとは違った、クォリティの高い映像が表現できるのだ。

写真を見ても今までのセルアニメとは違った質感なのがわかるだろう。これだけのクォリティを持ったアニメが、ストーリーの要所で映し出されるのだ。演出も総監督の板野氏自身が手がけていて、非常にスピーディ。『板野サーカス』と呼ばれる氏独特の高度な演出が冴え渡る!!

▲19歳のころ

オヴァン・レイ

本作の主人公。惑星強襲旅団「赤い鰊」所属。A2（アサルトアーマー）パイロットとして優れた才能をもっており、特に格闘戦では右に出るものはいない。祖国の発展を願う純粋な青年だったが、テロ事件と10年間の傭兵生活が、彼をクールなリアリストに変えた。婚約者ヒルダのことは今も忘れていない。

ヒルダ・ベーレンス

オヴァンの婚約者。G.O.A.軍技術士官。就任式の翌週オヴァンと結婚する予定だった。有能な技術者であり、軍でも特別な待遇を受けている。任務と敵陣営に回ったオヴァンへの愛の狭間で苦しむ。

ディオン・ホワイト

G.O.A.軍所属。オヴァンの親友かつライバル。冷静沈着なパイロット。部隊を率いてオヴァンの前に立ちはだかる。

運命を背負ったキャラクター達

それぞれに重たい運命の十字架を背負った者達の姿を描き出す。「クォヴァディス2」にはそんな深いストーリーが流れている。舞台となるセウテア星系は、ワープドライブ技術力が低かったことが幸いして、大きな惑星間戦争を経験せずに発展してきた。その反面、惑星内の内紛は多く、「アサルトアーマー（突撃装甲兵）」と呼ばれる陸戦兵器が、戦局を左右する存在となっていた。そして、セウテア星系随一の経済力を誇る星間国家、G.O.A.（ジーオーエー）の大統領就任式に、事件は起こる。G.O.A.を除く8つの惑星によって構成された軍事組織「8惑星連合」によるテロ事件が起きたのだ。19歳の当時、婚約者のヒルダ、ディオンとともにG.O.A.軍のエリート戦士として、大統領警護の任務に就いていたオヴァンは、事件を鎮圧しながらも、テロの首謀者として仕立て上げられ、全星系に指名手配されてしまうのだった。

それから10年。オヴァンは、かつての敵である8惑星連合軍所属の強襲旅団「赤い鰊」にその身を置いていた……。

キャラクターデザインは美樹本晴彦氏が担当

メインキャラクターのオヴァン達3人や、（今回は未発表だが）主要なサブキャラクターのデザインを担当するのは、「超時空要塞マクロス」などでおなじみのイラストレーター、美樹本晴彦氏だ。今回、板野総監督からの要望もあって、今までのイメージとは違った作風にチャレンジしている。傭兵という陰のあるキャラを描くことによって、きっと氏の新しい一面を見ることができるだろう。

運命を変えて行く

リアルタイム感を重視した新機軸ゲームシステム

「クォヴァディス２」のゲームシステムはミッションクリア型のシミュレーションRPGとなった。２足歩行型の陸戦兵器「アサルトアーマー（Ａ２）」部隊の指揮官となり、リアルタイムに展開される戦場で、部下に指示を与え、面ごとに与えられた条件をクリアしていく。部下に与える指示は、移動ルートや兵装の変更といった基本的なもので、各Ａ２からの攻撃はオートで行われる。シミュレーション部分も、地形効果や、視認条件などが導入され、現実さながらのリアルな戦闘が再現されている。

また、キャラクターごとに設定されたモラル値（ゼロになると撤退してしまう）といった要素も考案された。

そして、このゲーム最大の特徴はSTS２と呼ばれるシステムにある。これは、様々な情報が、リアルタイムにプレイヤーに伝えられるというものだ。ページ左下の写真のメイン画面を見てほしい。戦闘の最中に、画面左側にウィンドウが開き、部下からの通信が表示される。戦闘経過や、状況に応じた会話が展開され、戦場でのドラマが伝えられる。それだけでなく、戦闘映像や、市街地の被害、友軍の戦況などの表示もある。これによって、戦場の臨場感を再現しているのだ。

八惑星連合軍格闘戦 アサルトアーマー

A9F-4「FELON」

●全長×全幅×全高：7.54×4.49×3.42m●乾燥重量：4.8t●全備重量：10.4t●主動力：エアクルード・バイオリアクター●間接駆動系：ケミカルリキッド・アクチュエーター●高機動動力：ゲトバーナー・スラスター●緊急最大推力：9600kg以上●主燃料：ゲトロール●装甲：チョバム・ペイント●標準兵装：21口径20㎜アサルトライフルLB20M／G-AR

アサルトを徹底的にカスタマイズ可能

Ａ２には、格闘戦用や長距離戦用などの様々なタイプが存在して、パイロットの乗せ換えができる。また、装備できる兵器もかなりの数が用意されているので、マニアックな楽しみかたも可能だ。設定が苦手な人のためにオートモードもある。

STS2により実戦感覚は抜群

STS２とは「Story Telling Simuration System」の略。ドラマとゲームの両立を目標に、デザインを手がけた大津氏が生み出した、画期的な新システムだ。「敵を発見した」といった通信や戦況が、リアルタイムにプレイヤーに伝えられるため、臨場感や、戦場での人間ドラマが、より深く描き出されるのだ。

SPECIAL INTERVIEW

1つのシステムの中で戦闘とドラマを同時に描きたい

編集部　ゲーム監督として、どういった役目を果たされているのでしょうか。
大津　一言で言うと、ゲーム部分の総まとめ役です。具体的な作業でいうと、ゲーム全体の仕様を考え、企画をあげて、プログラマーやグラフィクデザイナー達にそのイメージを形にしてもらうよう伝えていく、というような。
編集部「2」を手がけるまでのいきさつは。
大津　私は、前作の制作時期にはグラムスにはいなかったんですよ。こちらに移ってきた頃に、ちょうど「2」が立ち上がった。吉田社長の構想では全3部作で、「1」は艦隊戦だったけれど、「2」はまったく違う世界にしたいと。で、アサルトアーマーを使った陸戦にしてみよう。さらに、ハルとは違うタイプの主人公を立て、2人を「3」で激突させたい。だからゲームとしてはまったく違うものでかまわないということでスタートして。で、やはり陸戦を扱うならば、できるだけリアルなものを。架空の兵器とはいえ、戦車と歩兵を混ぜたものの戦闘をできるだけリアルに再現したいなと。板野さんも私も、かなりミリタリーマニアですから（笑）。
編集部　システムはどう発想なさったのですか。
大津　今までのこういったゲームは、ドラマと戦闘が分かれている印象がすごく強かったんです。僕自身はアーケードゲームの出身なんで、そういうの好きじゃないんですよ。そこで、融合したいというイメージがまずありました。できるだけ1つのシステムの中で、というのが理想としてあるんです。それで今の形にたどり着いたと。ですから最初からリアルタイムのものを作りたかったんじゃなくて、アサルトを使っての戦闘とドラマを同時に描きたいと考えた結果、こういう形にまとまったわけです。ドラマってリアルタイムですよね。それでシミュレーションゲーム部分がリアルタイムじゃないと、くっつけたときに変かなと。さらに、人型兵器で戦うんなら、そのアニメーションの主人公になれなくちゃいけない。彼は戦っている時、何をやってるかと言えば、コックピットの中で他の人と話しているじゃないですか。プレイヤーはこれを体験してみたいんじゃないかなと思ったんです。これに社長も同意してくれましたので。

プレイヤーには自由度と主人公との同一感を

編集部　開発途中のバージョンをプレイしてみましたが、通信パターンが非常に豊富ですね。
大津　現状では3分の1くらいしか入ってないんです。最終的にはかなりのパターンが入る予定です。とにかく一番やりたかったのは、臨場感を出したかったというのと、ユニット愛みたいなものが生じたら嬉しいなと。その2点ですね。「もう、うるさくてしょうがない」という感じがほしかった。1人で戦ってたら絶対に得られない興奮なんですよ。部隊意識とでも言うか。
編集部　モラルという要素は？
大津　兵器を扱っているその人間を描きたかったんです。人間、特に戦場で何が決定的になるかというと、明らかにモラルなんですよね。よく言われる話なんですが、小銃当たってるのか、というと当たってないんですよね。でも恐いから、動けなくなっちゃうんですよね、人間って。今回表現としてはちょっと違うんですが、1人でずっと戦闘していると、モラル値落ちていっちゃうんで。もうこれは我慢できないとなると、ゲームの制作も同じですけど、逃げちゃうと（笑）。キャラクターによって減り方増え方、リーダーシップとか設定されてますんで、その辺でヒーロー性がでてくるのではないかと。
編集部　ゲームを作る上で気をつけた点は。
大津　プレイヤーの自由度です。仮にコントロールされた自由度であっても、自由度って大切だと思うんですよ。僕かなり、強制イベントって嫌いなんですよね。自分が主人公で、自分が操作しているのになぜ、いきなり自分の手を離れてしまうんだろうって意識がすごく強かったんです。ドラマを描いていく上である程度生じ

「うるさくてしょうがない」という臨場感を再現してみたかった。1人で戦っていたら絶対に得られなかった興奮や部隊意識があるんです

クォヴァディス2
ゲーム監督／シナリオ

大津民地

豪華なスタッフの起用や、斬新なゲームシステムを採用した「クォヴァディス2」。ここでは、ゲーム企画を統括する大津民地監督に、このゲームにかける熱い思いを語っていただいた。アニメーションを融合させながら、ゲームそのものの魅力も高める姿勢を、このインタビューから感じ取ってほしい。

（10月24日グラムス本社にて収録）

サンシャインシティのプラネタリウムで行われた制作発表会の模様。頭上のスクリーンで展開されるプロモーション映像の迫力は圧倒的だった。写真には大津氏や美樹本氏、板野氏の姿も見える。

グラムス、エンターテイメント事業部ゲーム監督。入社以前はセガで企画を担当し、3D格闘シューティング「DARK EDGE」などの作品を手がける。29歳、A型。ちなみに一緒に移っている巨大なアサルトを見て、メカデザインの藤田氏は感激のあまり涙したとも。

大津　オヴァン・レイは、テロの首謀者にでっちあげられて追放され、敵側の「八惑星連合」に行くしかなくなる。そこで自分の生きる術は、アサルトアーマーのパイロット能力しか持ってませんから、傭兵として生きるわけです。傭兵部隊というのは、惑星上での戦争では、小部隊でも戦況を左右する切り札的な存在なんです。ワリとごろつきの集団だけど、彼らが投入されればたちどころに終結する。そんなイメージを描ければいいですね。まあ、ゲームの展開はプレイヤーの技量も関係してきますけどね（笑）。

るのはしかたないとは言え、極力そういうことが自然な形で生じるようにしたいと。このゲームで、どこまでが強制イベント的なもので、どこまでがそうでないというのは、すごく見分けつきにくくなってると思うんですよ。なるべく強制イベントなくしたい。特にオヴァン・レイ自身に関しては強制イベントをすべてなくしたい。そこはかなり気をつけてます。それとプレイヤーと人間の同化です。やっぱり戦争アニメの主人公にしたい、という気持ちがすごく強かったので。だからオヴァン・レイは一言も喋らないんです。なぜかというと、喋ったらぶち壊しですよね。普通のゲームだと文章が出て、主人公は喋らないという形で逃げてますけど、僕はもう一歩すすんで、オヴァン自身、非常に寡黙な人間だとイメージしまして。あとは操作性を良くするとか、普通にやらなければならないものとかを消化したり。割と一般的なゲームの作り方だと従来のシステムを踏襲して、少し良くすればいいやって形でやってしまうんですが、やはり極力操作に必要ないものはやらせることはないと、1から全部考えて作ってます。

編集部　主人公は傭兵ということですが。

編集部　キャラの描きかたは。

大津　キャラクター自身の背景っていうのはかなり考えてます。板野さんのほうにかなり具体的なビジョンがありました。その世界観に即してストーリーと同時進行という形で、とにかくリアルなものにしたいというのが強かったんです。わりと戦争っていうのはいろんな人間性がでてきますので。

大人向けのシリアスなドラマが展開される

編集部　ではドラマ的に大人向けと。

大津　十分大人向けです。シナリオもゲームシステムもできるだけリアルに。世界設定もしっかりしています。説明的になってもしょうがないですからあまり細かいことはゲームにでてこないですが、プレイヤーとしてそういうのは感じとってもらえるかなと。本当にハードです。

編集部　最後にユーザーに一言お願いします。

大津　やっぱり「アサルトアーマーの指揮官になれます」というところでしょう。いままでのゲームになかったことなんで、それを楽しみにしてもらえれば嬉しいです。

QUOVADIS 2 クォヴァディス 発売記念プレゼント

「2」の発表を記念して、前作「クォヴァディス」の登場キャラクター原画に、声を担当した声優の皆さんの直筆サインが入ったパネルをプレゼントします。希望者は欄外の応募要項に従って応募してください。

あてさき　サインパネルプレゼント：ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業とほしいパネル番号、それにグラムス制作スタッフへのメッセージや「2」への期待などを書いて、〒103 東京都中央区日本橋箱崎24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「クォヴァディス2記念プレゼント」係まで（締め切りは11月21日）。

「エネミー・ゼロ」とはどんな作品なのか?

ムービーとパッドが生む 圧倒的な仮想現実感

本作「エネミー・ゼロ」は、宇宙船の中で繰り広げられる、ローラと見えない敵との戦いのドラマを描いたインタラクティブムービーである。ハードがサターンということで、ムービーの質を心配した向きもあったが、トゥルーモーションの最新バージョンはMPEGと比べても遜色のない映像を産み出すことに成功している。

さて、インタラクティブムービーとは一言で説明すれば「パッドで操作できる映画」である。例えばプレイヤーがパッドで上方向に入力すれば、主人公(=視点)は前進し、背景が後ろに流れてゆくムービーが再生される。横方向に入力すれば、今度は90度のターンとなる。この要領で、プレイヤーはムービーによって構築された空間をさまようのである。

ムービーで空間を構築することの利点は、32ビット機程度のマシンスペックでも、映像のディテールによる仮想現実感へのアプローチが可能になることである。簡単に言えば、映画などの映像作品の持つ現実感をゲームに取り入れることが可能なのだ。当然リアリティでは映画には勝てないが、「操作できる」という要素があるために、作品世界への没入度は映画とは比較にならないほど高いものになるのである。

―「EO」の持つ3つの要素―

本作の持つ要素は、「Dの食卓」のようなインタラクティブムービーだけではない。艦内の移動や〝見えない敵〟との戦闘は、「DOOM」「エイリアントリロジー」などでおなじみのリアルタイムポリゴンによる3D迷路で行なわれるのであり、情報分析やパズル的なものを扱う艦内ネットワークという要素も存在している。これら3つの要素はなにも独立した系ではなく、その相互作用がストーリーやゲームの進行上重要な意味を持つのである。例えば艦内ネットワークを使って通路のドアを締め、見えない敵に背後を取られない状況をつくり出すといったことができそうだ。

発売まであと1ヶ月! システムの最終確認

- ワープ
- 12月13日発売予定
- 6,800円
- インタラクティブムービー
- 4枚組
- 3Dフォノグラムジャケット同梱ヴァージョンも有

発売間近となった「EO」。本誌での連載も13回を数える。そこで今回は、初期の記事で紹介したきりであったシステムを再確認する。さらに恒例の飯野氏へのインタビューも収録。

記憶のないヒロイン、ローラの見た夢

目前に広がる凄惨な光景 その真の意味とは？

まずは右下にある２枚の白黒写真を見てほしい。ひとつは紅蓮の焔から逃げ惑う子供たちの写真。もうひとつは、光の柱に貫かれ、崩壊しつつある都市の光景である。これは、作中でローラが見る夢の中の光景であるらしい。これは何かを暗示する予知夢なのだろうか。それとも、ローラが過去に見た光景なのだろうか。

ゲームスタート時、彼女はコールドスリープの副作用によって記憶を失っていることを考慮に入れれば、後者の可能性が高いのだろう。しかし記憶喪失というのは、ちょうどゲームを始めたばかりで、まったく背景を知らないプレイヤーと同じような状態なのである。あるとき突然、彼女の記憶の全てがよみがえるのなら、プレイヤーは取り残されてしまう。もしかすると、彼女の記憶は完全には戻らないのかもしれない。

▲彼女の夢の中で、凄惨な光景が繰り広げられる。はたしてこのシーンがもつ意味とは？ デジタルの持つ悲しみとも、何らかの関係を持つのだろうか。

開発終了までバランス調整は続く

マスターアップ直前まで難易度の調整は続いていく。WARPの妥協なき制作姿勢の現れである。

エネミーとの闘い

「エネミー・ゼロ」に登場する敵は肉眼では見ることができない。そのためVPSと呼ばれる装置を使い、音で敵の位置を掴まなくてはならない。VPSは音程により敵の方向を、音と音の間隔により敵と自分との距離を教えてくれる。敵が自分の正面、すぐ手前に近づいたときのみ、銃で攻撃することができるというわけだ。さて問題はこの戦闘のバランス。デバッカーのほとんどが、とある場所の敵に勝てなかったらしい。そのため、急きょ難易度の見直しが行なわれている。

▲VPSの概念図。敵が前方にいるときは高音、横なら中音、後ろなら低音で知らせてくれる。

セーブ／ロード方法

本作のセーブ／ロードは、ボイスレコーダーで行う。このボイスレコーダー、セーブやロードをする度にバッテリーを消費していく仕組み。注意すべき点は、ロードにもバッテリーが必要であること。つまり、バッテリーが0になった後にゲームオーバーになると、ゲームを最初からやり直さなくてはならない。「こまめのセーブ」によるやり直しは不可能なのである。このバッテリーの量も、現在調整中とのことである。

◀セーブのスロットは3つあるようだ。ディスクの変わり目がセーブのタイミングだろうか？

▶バッテリーの残量表示。SAVEもLOADも同じバッテリーを使って行うのであろう。

KENJI ENO SPECIAL INTERVIEW

「ゲームが出たら、もっといっぱい話せるのに」

今回で連載が13回目ということは、WRAPの代表取締役である飯野賢治氏へのインタビューも13回目ということになる。今回は、これまでの本誌「E0」の記事中での発言を振り返っていただくことにした。

現在は最終調整段階 「誰をも納得させるデキです」

「半年です」

編集部：は？

「あと半年ほどで、『なるほどな』って思わず言っちゃうようなことを発表できますよ」

編集部：はあ(笑)。開発状況はいかがでしょうか。

「キツイねー。まあ、ほぼ終わるんですけど、前半に作った部分に直したいとこがでてきたりしてるんですよ。中途半端にクオリティが高いと、アラがかえって目立っちゃう。そこが唯一悩みと言えば悩みかな。あと毎度言ってるかもしれないけど、エネミーの動きがなかなか決まらない。エネミー問題だね。プログラム的には最終調整段階なんですけどね。実際のゲームが始まるゲームディスク１は、デバッグ隊のバイト君たちがデバッグしてるんですけど、だれひとりとして最後までいけなかったんです」

編集部：なんと(笑)。

「エネミーが強すぎたみたいですね。20人のうち１人しか勝てなかったんですよ。こりゃあまりにもヤバイってなもんで。イベントもけっこう時間がかかるみたいで、ディスク１の３分の２までいくのに３～４時間はかかってたかな。けっこう長いことがわかった。やっぱりある程度迷ったり悩んだりするのはしょうがないんですけどね。発売版にはヒントを入れようかどうかで迷ってるんですよね」

編集部：どこまで教えるかですよね。完全に答えが出ても興ざめですし、全然わかんないとつけるだけ無駄だったということになりますし。

「あと、イージー・ノーマル・ハードみたいな難易度調整もつけようかどうか悩んでるんですよ。あまりにも色々な人を対象にしすぎてるんで」

編集部：初心者を切り捨ててないにも関らず、ゲームマニアには辛いかもしれないという発言がありましたが、それは具体的にはどういうことでしょうか。

「まあ、難易度の問題があるだけで、一般のひとがやっても、ゲーマーがやってもいいゲームだと思うんですよね。ただその、内輪ウケ的なところがないんですよ。記号的な、お約束的なものというか。そういうものしか受け付けないユーザーっているんですよ。そういう人にはつらいかなと。日本の文化の中で育っていない人にもわかるものにはなってます。やってからいいと思うゲームなんでつらい気はしますけど。CMとか、映画の１シーンとかにもすごいCGは使われてるけど、長さとクオリティのトータルでいったら「E0」ほどのものはないと断言できます。ゲームが終わる頃にはそう思えますよ。100歩ゆずって映像で納得させられなかったとしても、ストーリーや世界観で納得させますよ」

編集部：なるほど。ところで以前、「『ときメモ』や『ドラゴンボール』が売れてしまうＰＳユーザーと違い、サターンユーザーは冷静だ」という発言がありましたよね。しかし、サターンでも「ときメモ」や「サクラ」が売れました(笑)。サターンユーザーに対する印象の変化などをお願いします。

「そう！　なんかねー、サターンがいつのまにか軟弱なハードになってしまった(笑)。300万台売れてからはちょっとね。白くなってからかなあ。真面目な人も、女子高生も、世界平和を考える老人も、痴漢のおじさんも、同じ電車に乗ってるわけですからね。降りる駅が違うだけ。この電車は俺のもの、なんて言えないわけですから。席を横取りするおばさんもどうぞ乗ってください(笑)。まあでも、ホント軟弱になっちゃったかなあ」

編集部：セガとかゲーム アーツとかトレジャーのゲームを好んでいた人達が、そういうものを許容できるようになってきてますよね。

「それはあるね。「サクラ」も40万以上売れてるみたいだし。だんだん心配になってきた。「E0」なんか売れないかも(笑)。やっぱりプログラム物としても優秀なゲームってそう出ないから、しかたないんだろうね。日に何時間テレビ見るとかと同じで、１週間に何時間ゲームをやるみたいな生活のリズムがあるのかもしれない。あと、１ヵ月につきゲームにいくら使おうとかあったり」

編集部：「サクラ」がセガ発売だからでしょうか。

「なるほどね。「Ｅ０」も突然セガから出そうかな。セガ版も10万本ありますみたいな(笑)。……あれ、もう次号のサタマガって発売直前の号なのか。ちょっと早いけど……やっぱりサタマガは大事だな。というわけで読者のみなさん、期待してて下さいね」

【竜之介】……あった。

12月16日 PM 7:00 ¥5,000

12月17日 PM 4:30 ¥5,000

【片桐先生】冬休みの間、自分の将来について真剣に考えて…なさい。3学期…としましょう。

12月17日 PM 0:30

【可憐】竜之介君は、八十八学園で私より有名でしょう？

特報!! SPECIAL REPORT

同級生2

完成度 50%

NECインターチャネル
アドベンチャーRPG

●発売日未定●価格未定
●CD-ROM2枚組●1人プレイ
●シャトルマウス対応
●18歳以上推奨

ずばり、サターン版のウリはここだ！

CD-ROM 2 枚組仕様が決定し、前作以上の充実ぶりを予感させる「同級生２」。期待に胸を膨らませる皆さんを待たせてしまったようで申し訳なかったが、久々の続報となる今回は、多数の新情報をお届けする。

まず、最大の焦点である「サターン版のオリジナル要素＆特記事項」だが、その手始めとして以下の２つが判明した。また、これ以外にももう１つ、驚くようなサービス要素が加わっている。その詳細を知る前に、まずは「２」の世界を構成する登場人物達について知ってほしい。

シナリオ＆グラフィックは２割増

サターン版のシナリオは、パソコン版のものを踏襲・改修しつつも、さらに深みを持たせる方向へとグレードアップされる。具体的には、それぞれの登場人物に新たなストーリーとビジュアル（もちろんサターン版オリジナル）を追加するということだ。まだ画面はお見せできないが、パソコン版と比較して約20%のボリュームアップを実現するとのこと。CD2枚組になるというのもうなずける。

「同級生2」も、前作の「同級生if」のように、サブシナリオや新たな一枚絵が組み込まれるのだろうか？　いずれにしても興味は尽きない。

さらに1ランク上をいく細密画！
640×448ドットの超高解像度を採用

前作の「同級生if」は、サターンのアドベンチャーゲーム（と言うか、ビジュアル系作品）で初めて高解像度モードを採用し、素晴らしい成果を生んだ。その高解像度モードが「同級生2」でも引き続き採用されている。

また、それに加えて「２」では緻密さをさらに引き上げた、超高解像度とでも言うべきモードを使ったグラフィックも用意されている！

「同級生if」では、横640×縦224（ちなみにカラーは３万２千色）と、サターンの通常解像度のちょうど２倍のドット数だったが、超高解像度モードでは横640×縦448ドット。つまり、単純計算にして通常解像度の４倍もの細密なグラフィックが見られるのである。この超高解像度はゲーム中ではなく、ある特定の部分で使用されるらしいので楽しみにしてほしい。

ゲーム中の解像度は、この写真に見られるように通常の2倍の高解像度。サターンのハードで実現できる最高の解像度は、どんな部分で使用されるのか？

噂の竜之介が行く所に色恋沙汰あり

「同級生2」の本編の中で描写されるのは、主人公の竜之介から見た、高校３年生最後の冬休みを中心とした３週間だ（最初の１週間はプロローグ編）。竜之介は八十八学園の中では知らぬ者のいない問題児（良く言えば自由奔放、悪く言えば不真面目）である。人格そのものは決して悪くないのだが、女の子と精神的紐帯を結ぶ手腕たるや見事なもので、それゆえトラブルをちょくちょく惹起している（直截簡易にはすけべと言う）。竜之介の家庭事情だが、彼の父親は高名な考古学者で、常に世界中をまわっているため自宅にはほとんどいない（ゲーム中でも出番なし）。さらに母親は過去に病死しているため、竜之介は１人で生活……というほど話は簡単ではない。10年前から、父親の大学時代の友人である鳴沢美佐子さんと、その娘の唯の３人で、家族同然に２世帯同居しているという、けっこう複雑な環境にあるのだ。

12月16日 pm 5:30 ¥5,000

【あきら】嘘をつけ、平気な顔をしてたじゃないか。それより俺達の身にもなってくれよ。説明する悪行の数が多すぎて、

プレイヤーの分身となる竜之介。イメージの固定化を避けるためか御尊顔は明示されないが、前作の卓朗とは同類項の人種といえよう。プレイ中の心理描写は見ていて痛快だけどね。

八十八学園に通う7色の少女達（他多数）

鳴沢唯

8歳当時、竜之介の家に美佐子さん（母親）といっしょに来て以来、18歳になる現在まで兄妹のように育ってきた。以前は竜之介とは別の高校に通っていたが、途中から八十八学園に編入（本人の強いわがままで）。実際は同年齢だが、竜之介のことを「お兄ちゃん」と呼んで慕っている。これは、そうした環境で生活してきたことだけでなく、精神的なよりどころとして頼っていることも含まれているのだろう。ここ最近は、竜之介のことを「兄」としてよりも「異性」として意識している節が感じられる。

水野友美

竜之介の家の隣に住んでいる幼馴染。竜之介の部屋と彼女の部屋の窓がちょうど向かいあっていて、ときどき窓ごしに顔を会わせる間柄でもある。昔は泣き虫でよくいじめられており、そんな彼女を竜之介がよく助けていたというが、今は学園内でもかなりの成績を誇る優等生で、クラス委員を務めるほど精神的に自立している。最近は、何やら甚大な悩みを抱えているらしい。

加藤みのり

竜之介と同じクラスの生徒だが、常に度のきつい眼鏡をかけていて素顔を見せない。他の生徒との交友関係もなく、彼女の内面を知る者はいないが、竜之介のようないいかげん（？）な性格の男は嫌いらしい。

舞島可憐

超人気アイドルとしていつも忙しく活動している。いちおう八十八学園の生徒だが、多忙すぎてめったに登校できない。アイドルであることが壁となり、同じクラスの生徒達も特別視してしまいがちな存在だが、竜之介はけっこう自然に接している。

篠原いずみ

大企業である篠原重工の社長令嬢。八十八学園では弓道部の部長を務めている。由緒正しい家柄に育ったものの、おしとやかさとは無縁のサバサバした性格だ。少年っぽい容貌と男のような口調で接するが、親友の友美のことを気遣うといった優しい内面ももっている。

都築こずえ

図書委員とテニス部に所属する、八十八学園の1年生。いろいろな噂のある竜之介に興味をもっているのか、積極的に話しかけてくる。精神面は幼いのにそれを認めたがらず、大人ぶってみせる健気な女の子。ちょっと情緒不安定気味。

南川洋子

何よりもバイクが大好きで、卒業後は[illegible]経営するバイク屋を継ぐ気でいるほどの執心ぶりである。女の子らしさとは無縁なせいもあってか、男女間の「ほれたはれた」といった感情は苦手。竜之介とはさっぱりした喧嘩友達のような関係。

道ならぬ恋の相手？ 8人の少女&熟女

田中美沙

前作「同級生－1」に登場した陸上少女田中美沙と同一人物である。「同級生2」では、前作のストーリーから2年後の20歳という設定になっていて、現在は体育大学の2年生。高校生の頃のあの伝法な口調はだいぶ矯正（本人が意識的に直したとか）され、わりと女らしくなったものの、気を抜くと今でも乱暴な言葉が出てしまう。八十八町へはたまにテニスをしに来たり、駅で友人と待ち合わせをするといった目的で訪れる。昔つきあっていた彼（卓朗）と雰囲気が似ている竜之介と出会ってから、穏やかでない感情が湧き上がる……。

片桐美鈴

八十八学園ナンバーワンの美人教師。竜之介のクラス（3年B組）の担任で、科目は現国と古文を担当。ちなみに合気道の有段者。教師という職業に相当なプライドをもっており、その気概がいささか厳格な雰囲気を漂わせている。卒業を間近にしていながらクラスでただ1人進路をまるで決めていない竜之介を心配して、いろいろと世話を焼いてくれる。

安田愛美

八十八町の花園保育園の保母さん。つい最近入園してきたばかりで、年齢もまだ21歳と若いものの園児達からは好かれている。職業の影響もあると思われるが、もともと母性本能が非常に強く、好きになった男性に対しても一途に尽くすタイプ。彼女に会おうと保育園に行くと、なぜか天道がその近辺をうろついていることが多々あるが、それっていったい？

永島佐知子

五代目女将として永島旅館を立派に切り盛りする妙齢の熟女。10年前に夫を亡くして以来、1人娘の久美子を大切に育ててきており、ゆくゆくは六代目女将として継いでほしいと願っている。ところが久美子本人は都会に出たがっているため、そのことで意見の衝突が絶えない。

永島久美子

永島旅館の1人娘で、18歳になる現在に至るまで地元から離れたことがなく、周囲に同年代の若者も少ないためか、活気ある都会への憧れを隠せないでいる。田舎町に育った者特有（？）の底抜けに明るい性格は魅力的だが、そのぶんちょっと世間知らずな感もある。

鳴沢美佐子

10年前に夫を亡くした時に、大学時代の友人である竜之介の父を頼って、娘の唯といっしょに竜之介の家に訪れる（竜之介の父との間に友人以上の関係があるかどうかは不明）。この時から2世帯生活（美佐子、唯、竜之介の3人）を始める。同時に、家の1階にある喫茶店「憩」を彼女が経営することとなった。もちろん、この2世帯に血縁はないが、彼女は竜之介のことも実の子と同じつもりで世話をし、母親代わりとして接してきたのである。喫茶店の経営状況はおおむね順調らしいのだが、近頃はしつこく言い寄る客が連日押しかけてきて迷惑のご様子。

野々村美里

入梅興業（バス会社）に勤める21歳のバスガイドさん。なんでも、デザインのかわいい制服が気に入ったから入社したとか。八十八町では、入梅興業と関連のある旅行代理店でちょくちょく顔を会わせることができる。

杉本桜子

八十八学園に在籍しているものの、約3年間も入院生活を続けてきた。そのため、一度も学園に登校したことがないという、絵に描いたような幸薄い女の子（ちなみに竜之介らと同じ18歳）。市民病院の窓から外を見ているだけの単調な日常に退屈しきっている。

竜之介に関わる4人の男達

ここまでに紹介した15人の女性の他に、本編中にはストーリーに深く関わる男衆も現れる。実際、単なる脇役だと思って侮っていると、とんでもないところで足元をすくわれたり、いいことがあったり…。

川尻あきら

竜之介の親友。柔道着を普段着にしているほど柔道を愛する偉丈夫。おまけに柔道部の主将。

西御寺有友

西御寺財閥の御曹子。唯に気があるらしく、竜之介とはことあるごとに張り合う。典型的なキザ男。

長岡芳樹

芸術と称してパンチラ写真の盗み撮りばかりしている◯◯。部員が1人もいない写真部の部長。

天道新幹線

八十八学園の体育教師。生活指導も兼ねており、何かと問題を起こす竜之介にはやたらと厳しい。

幻の卒業生をも収録！これぞ

「同級生2」と同じ場所で、同じ時を、新たな主人公で体験！もう1つの「同級生2」がここにある

お待たせ！　これがサターン版「同級生２」最大のオリジナル要素。なんと、本編とは別のストーリーを描いた「卒業生」が収録されることになった。とは言っても、パソコン版からの筋金入りのマニア以外はこの作品を知らないと思うので、まずはその概要を簡単に説明しておこう。

「卒業生」とは、「同級生２」と同じ八十八町や如月町を舞台としたアドベンチャー作品だ。主人公は、八十八学園を去年卒業したばかりの三四郎というOB(在学当時は学園一の秀才だったとか)。そしてシナリオは、その三四郎が竜之介らと同じ時（冬休みの２週間）を過ごすという、いわばもう１つの「同級生２」なのである。「卒業生」は、もともとパソコンで発表されていたものだが、通信販売による限定版だったため、マニアの間では幻の作品として語られていた(詳細は次頁参照)。それが、今回さらなるリメイクをかけたうえで、サターン版のおまけとして収録されることになったわけだ。もともと普通のソフト並みのボリュームがあった作品を、あえて別売りせずにおまけ（というには豪華だけどね）につけてくれるNECインターチャ

同じ場所、同じ期間ということで、「同級生２」の女の子達も登場。三四郎は、八十八学園在籍時から唯たち下級生に憧れの先輩として慕われていたのだ。

NECインターチャネルのグラフィックが優れる理由

開発チームディレクター　大沼明夫氏に聞く

編集部　まず、大沼さんは、どのようなお仕事をされているのか教えてください。

大沼　現場での制作全般の管理ですね。グラフィック担当者が５人いるんですけど、作業が一段落するごとにそれをチェックして、「ここを修正してください」とか「これはOK」といった指示を出します。あと、プログラム上の処理の打合せとか、全体的な方向づけに関して現場で下していくのです。

編集部　作業的には、どのようなことから？

大沼　まず色調整用に原画を撮り込んで、原画集やパソコン版を見ながら色のデータを作り。それを多部田プロデューサーが、実際にサターンを通して出した画面を見ながら、ベストの設定を用意します。

編集部　どの点をを特に注意されていますか？

大沼　「同級生if」の時もそうだったんですけど、私達はパソコン版よりも、竹井さんが描かれた原画のほうを重視しているんです。サターン版のグラフィック制作の際、原画の持ち味とパソコン版の雰囲気をどう折衝するか、一番気を使います。

編集部　パソコン版より色数も増えていますが、それによる難しさとか、逆に楽になった部分は？

大沼　色数はもちろん、横方向の解像度もパソコン版より上がっているので、条件の制約を受けることなく綺麗に描くことはできます。そういう部分では「楽」になりましたが、表現力が高くなった分、中途半端な妥協はできなくなりましたね。

編集部　ハードの表現力をフルに引き出そうとすると、それなりに苦労が伴うということですね。

大沼　グラフィックの枚数が数十枚程度なら、優秀なグラフィックデザイナーが１人いれば済むのですが、「同級生」のように数百枚もあるグラフィックすべての質を高い水準で保とうとすると、品質管理のためのテクニックが必要になります。それから、他にも〝マックの1,670万色画像をいかにしてサターンの32,000色に綺麗なままコンバートするか〟といったようなノウハウが必要です。

編集部　前作から「高解像度」を使ってますけど、これを採用することになったいきさつは？

大沼　これは、立ち上げの時期にもいろいろあったんですよ。やっぱりローレゾ(通常の解像度)でいった方が作業的にも楽にになりますし。でもローレゾだと、どう工夫してもソフトフォーカスがかかったようなビジュアルまでが限界だと思うんです。グラフィックの枚数が少なければそういう芸術的な表現でもいいんですけど、「同級生」の枚数だとさばききれないん

「おまけ」の域を超えたサービスだ！

榊原みゆきによせる淡い恋心それは三四郎が初めて抱いたせつない感情だった……

ネルの大胆な決断には感謝したいところ（パチパチ）。

さて、気になる「卒業生」のシナリオの大筋は以下のとおりだ。

――現在、帝大に通うかたわらで三四郎は、八十八学園時代からの優秀な成績を買われ、西御寺有友の家庭教師をしていた。そしてある日のこと、同じく家庭教師として西御寺有友にピアノを教えている「榊原みゆき」という女性に出会う。音学院２年生の彼女とは、顔を会わせた時に挨拶をかわすていどの関係でしかなかったが、いつしか三四郎は胸中にせつない想いが生じているのに気づく。それは恋慕の情だった……。さて、その先は……本編よりも気になる？

ストーリーの核となるのは、榊原みゆきと三四郎の恋愛模様だが、それ以外にもいろいろと事件やイベントがあるようだ。「同級生２」のレギュラーたちとの関連も楽しみなところ。

「卒業生」の原典はここにあり

幻の名作との誉れ高い「卒業生」は、パソコン版「同級生２」が発表された当時、通信販売のみで入手可能だった「スペシャルディスク」に収録されていた作品だ。

ちなみにこの「スペシャルディスク」には、他にも「同級生２」のヒント集などの企画ものがいくつか収められていた（写真はそのタイトル画面）。「同級生２」本編に匹敵するディスク枚数を見るにつけ、「卒業生」のボリュームが半端でないことが窺える。

▲ハードディスクにインストールしがいのあるディスク量だったパソコンの「卒業生」。サターンで具体的にどうリメイクされるか、そして声優は誰になるのか？

で。画面ができるまでは不安でしたが、実際に画面が出てからはもう、これがやっぱり良かったっていう感じで（笑）。ただ、このクオリティアップも、あの読み込み速度が実現できなければ、ちょっとやれなかったかもしれませんね。

編集部　その他に、現場の方で工夫した部分とか、「ここをこうやりなさい」みたいにプロデューサーから指示されることはあるのですか？

大沼　まず、パソコン版「同級生」には、シナリオとビジュアルの矛盾っていうのが何点かあったんです。例えば特定のシーンで、いつ行っても夕日になっているとか。そういうところをまず解消することから始めたんです。例えば、「同級生２」だと桜子というキャラクターも出会いのシーンは、ほんのわずかしか夕方にさしかかることはないんですけど、夕方のシーンも用意しました。

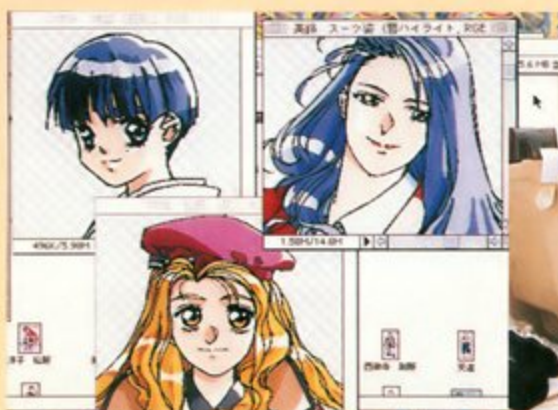
編集部　どんな手法を使うのですか？

大沼　基本的には、いろんな合成方法を試しながら上にフィルターを１枚かぶせるっていうのが主になるんですけども、その場合もグラフィック全体にかぶせるのではなくて、キャラはこのくらいとか、背景はこんなグラデーションとか、光源を考えたり、キャラはなるべく元の色を残すとか、シーンに応じてこだわっている部分って結構あるんですよ。

編集部　「同級生２」では、グラフィック総数は何枚ぐらいなっているんですか？

大沼　追加も含めて約400枚。前作の約２倍ですね。

編集部　発売時にここを見てほしいというところがあればお話ください。

大沼　そうですね。音声はまだ収録していないので別として。まず、読み込みがさらに速くなっていることですね。あとは、グラフィックも「同級生if」以上のクオリティーのグラフィックを見てください。それから、エルフさんのご意向がかなり入ってますので、よりオリジナルに近いイメージになっています。前作以上に「同級生」らしい「同級生」になっているんじゃないかなと思います。

キャラクターのグラフィックは、肌色１つをとっても全員が異なっているほどの凝りぐあい。単一で見るとわかりにくいが、何人か並べてみる階調が微妙に違うのがわかる。実作業では、各部の色をRGBの数値で指定したデータを作り、それを基準に描くため、各キャラクターのグラフィックがきちんと統一される。先に数値を決定しておくことで、効率化をはかるわけだ。

優駿 クラシックロード（仮）

特報!! SPECIAL REPORT

●ビクターインタラクティブソフトウェア●競馬シミュレーション●'97年2月28日発売●¥5,800●全年齢推奨

パソコンやPSなど、多くのハードで人気を博してきた名作競馬シミュレーションがついにサターンに登場！　サターン版はこれまでの「クラシックロード」とは一味違う、斬新なゲームシステムが採用され、オリジナル色の強い作品となりそうだ そんな最新作の見どころ、遊びどころを、開発の方の声をまじえながら紹介するぞ

本格派競馬シミュレーション サターンに参戦決定！

サターンに初登場の「クラシックロード」(以下CR)。競馬SLGの定番としてファンから支持されてきたゲーム界のサラブレッドが、今回は新システムとともにリニューアル。今までの「CR」では、現在の血統データを基に未来の50年間をシミュレートし、自分の育てた馬を戦わせてきたが、今回は過去10年から１年を選び、その年にさかのぼって戦うことなる。つまり、過去の名馬（例えばオグリキャップなど）と自分の馬が競いあうのだ。

優駿が超音速で駆け抜ける!!

これがレースシーン。競馬中継の映像をも上回る迫力だ。

まだCGは50%の完成度。でも臨場感は満点だ。

さらに進化したグラフィック サラブレッドの躍動感を再現!!

デモ画面ではない。この馬がレースで走るのだ。驚き。

PS版「クラシックロード」で話題になったのが、ポリゴンによるレースシーン。実際のテレビ中継を意識したアングルで、16頭もの競走馬が疾駆する姿は他の競馬ゲームにはない迫力を持っていた。本作ではさらにグラフィックが強化され、馬の走るフォーム自体も新たにプログラムされている。その美しい動きは、馬にくわしい人が見ても十分納得できるものだ。

BLOOD

3大始祖まで遡る血統

「クラシックロード」と言えば、まず思い浮かぶのが精密な血統データだ。サラブレッドの3大始祖まで遡ることができる豊富なデータが、奥の深いゲームにするとともに、ある種コアなファンを引き付ける要素にもなっていた。もちろん今回もそんな「CR」の魅力は健在だ。特に、本作では過去10年間での戦いということで、「もし、この年にこの血統の馬がいたら……」というような「もしも」の世界を体験できるように、年度ごとに異なる種牡馬・繁殖牝馬を収録（すべて実在の馬）。マニアさんは必見／

Halo	Hail to Reason	Turn-to	Royal Charger
		Nothirdchance	Blue Swords
	Cosmah	Cosmic Bomb	Pharamond
サンデーサイレンス		Almahmoud	Mahmoud
	Understanding	Promised Land	Palestinian
		Pretty Ways	Stymie
Wishing Well	Mountain Flower	Montparnasse	Gulf Stream
		Edelweiss	Hillary
シルバーシャーク	Buisson Ardent	Relic	War Relic
		Rose O'Lynn	Pharsalia
	Palsaka	Palestine	Fair Trial
シーバードパーク		Masaka	Nearco
	Sea Bird	Dan Cupid	Native Dancer
		Sicalade	Sicambre
パークナシラ	Mare Nostrum	Mossborough	Nearco
		Mona	Abernant

詳細でいて見やすいデータ。血統野郎はこの表に涙する……。

約600頭のライバルたちと戦う 1年間のクラシック戦線

オグリからコンコルドまで

	ダービー馬	オークス馬	活躍馬
'88	サクラチヨノオー	コスモドリーム	オグリキャップ
'89	ウィナーズサークル	ライトカラー	シャダイカグラ
'90	アイネスフウジン	エイシンサニー	メジロマックイーン
'91	トウカイテイオー	イソノルーブル	ヤマニンゼファー
'92	ミホノブルボン	アドラーブル	ライスシャワー
'93	ウィニングチケット	ベガ	ビワハヤヒデ
'94	ナリタブライアン	チョウカイキャロル	ヒシアマゾン
'95	タヤスツヨシ	ダンスパートナー	フジキセキ
'96	フサイチコンコルド	エアグルーヴ	バブルガムフェロー
仮想97年度モード			

戦いの場は87年度から現在までの10年間。オグリキャップの中央デビューの年から始まるのだ。

4人のプレイヤーが1年ごとに持ち馬の成績を競う（3人以下でプレイする場合はNPCが参加）。より強い馬を育て、賞金を稼ぐことが目的だ。1年間の平均プレイ時間は約2時間ぐらい。

調教の結果がグラフ化される。画面もより見やすくなり、操作性も向上しているようだ。

競走馬のデータはPS版と比べて圧倒的に見やすくなっている。初心者にもわかりやすい。

さて、このゲームのタイトル「優駿クラシックロード（仮）」からもわかるように、SS版はPS版にあった「優駿モード」を発展させたゲームなのだ。このモードは4人のプレイヤー（人でもCOMでも可）が、自分の馬を3歳の夏から4歳春まで育てて、それぞれの成績を競うというもの。SS版ではこのモードのシステムを採用しつつ、87年度から現在までの過去10年間を年度ごとに競うようにした。つまり「優駿モード」を10回楽しむことができ、しかも過去の競馬の追体験ができるようになっているのだ。もちろん、10年通してのプレイも可能だぞ。

JOCKEY

過去10年間のデータを分析

〝本格派〟を自認する「クラシックロード」は、当然騎手のデータにもこだわりまくっている。過去10年分のデータを分析し、年度ごとに騎手のパラメータに変化を加えてあるのだ。当然、登場する騎手も年度によって違っている。

写真の騎手データはまだ開発中のものだが、過去の実際の競馬で、それぞれの騎手がどの戦法（逃げ・差しなど）でどれだけ勝ったかによって、細かくパラメータを設定している。

CLASSIC ROAD

ライバルはスターホース

福島3S 芝12
1 コクトジュリアン
2 サクラウルフ
3 アルカングルード

阪神3歳S 芝16
1 プライムステージ
2 アトランタジュエル
3 イブキニュースター

朝日杯3S 芝16
1 フジキセキ
2 サマーサスピション
3 イブキタモンヤグラ

プレイヤーの前に立ちはだかるライバル馬の中には、トウカイテイオーのようなスターホースも多数登場する。しかし、ライバル馬の出走レースはあらかじめ決まっているわけではなく、テイオーといえども必ずダービーに出られるとは限らない。あくまで同じスタートラインに立って、一緒にクラシック戦線を戦っていくのだ。

ワタシを○○とお呼びっ！

ゲームの本筋とはまったく関係ないのだが、サターン版「クラシックロード」はお遊びにも力を入れている、というお話。プレイヤーの名前入力のとき、プレイヤーの呼び方を決めることができるのだが、これが数十種類も用意されているのだ。しかも、「○○魔王」とか「○○女王」、「○○婦長」などの変な呼び方に設定すると、左の写真のように案内役の女性が、その呼び方にあったコスチュームで登場するのだ（看護婦さんとか……）。最大4人まで同時にプレイできるので、こうしたパーティジョークが取り入れられたらしい。プレイも盛り上がるね。

歴史的名馬と競いあう興奮を……

ビクター インタラクティブ ソフトウェア
制作グループ ディレクター

小野研二

学生時代「CR」の熱狂的なファンだったという小野さん。念願かなって今は仕事に追われる毎日。

本誌■過去のレースで競いあう、というシステムは競馬ゲームでは初めての試みですよね。

小野■今までのゲームでは、歴史的な名馬の子孫と戦うことはできても、その名馬と同じレースには出走できなかったんです。やはり〝馬〟が好きな人なら、オグリキャップと自分の愛馬を戦わせたいと思いますよ。

本誌■過去をどのようにシミュレートしたのですか？

小野■過去をそっくりそのまま再現したのでは、SLGになりませんから。例えばナリタブライアンであれば、実際にどんな条件のレースでどのように勝ったのか、様々なデータを数値化していくわけです。当然、パラメーターとしては強い馬になるでしょうが、過去、実際に勝ったレースにだけ特別に有利になるような設定はしていません。ですから、ナリタブライアンが実際に勝ったGⅠだからといって、ゲームでも勝てるとはかぎらない。馬場やローテーションなど、いろんな不確定要素も影響してきますし……。

本誌■当然、ゲーム性も変化してきますよね。

小野■自分の馬の出走レースを選ぶ時に「このレースにはトウカイテイオーが出るからやめておこう」とか、戦略的にも変わってくるでしょう。実際の馬主も、こうした考え方をしているはずですから。その点では、競馬についての知識が今までのゲーム以上に役立つでしょうね。

本誌■今回はゲームのコンセプト自体、新しくなったということですが、他にもサターン版のウリはありますか？

小野■新しいモードを2つ用意しました。1つは、GⅠでは勝てなかったけど印象に残っている、いい味出していた馬ばかりを集めて「名脇役レース」なるものをやってみようかな、と。もう1つは、活躍した時代に関係なく、とにかくスゴイ馬ばかりをそろえた「スーパーホースレース」です。これに自分が育てた馬を出走させることができれば、かなり気持ちいいでしょうね。1回のプレイ時間も短めですし、友達同士でボードゲームをするような感覚で遊べるので、初心者の人も楽しめると思いますよ。もちろん、昔からのファンが納得してくれるように、作りこみは〝本格派〟のままです。

総人口の半分を
病に至らしめた

特報!!
SPECIAL REPORT

じっきょう 実況おしゃべりパロディウス™ forever with me

フォーエバー・ウィズ・ミー

タコはまた同じ過ちを繰り返そうとしているのか……

バンパイア高校生の皆さんお待たせしました！

LEVEL4

コナミ　シューティング　●12月13日発売●4,800円
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

超大物声優
八奈見乗児&小原乃梨子の実況つきで楽しめるぜーたくな「パロディウス」

ゲーム展開を音声で逐一実況してくれる「実況おしゃべりパロディウス」が、装いも新たにサターン用ソフトとして登場する。オリジナルがスーパーファミコン用ソフトなだけに、ゲームデザインがコンシューマ・ライクにアレンジされている点が従来のシリーズとの大きな違い。シューティングでありながら長期的な継続プレイを想定したフィーチャーが多数盛り込まれ、〝業務用完全移植モノ〟とはまったく異なる魅力を備えているのだ。そういった向きを「軟弱」と捉えるかどうかは人それぞれだが、ゲーム自体の評価は、タイムボカンシリーズの悪役トリオ調のお喋りや実験性の高いグラフィックがかもしだす独特の雰囲気を存分に体験してからでも遅くない！

2人同時プレイ時の掛け合いが楽しい！

ひかるちゃん、ふたたび敵キャラに返り咲き。

このテのノリも健在！

パロディ要素はMORE DEEPに！

あくなきパロディ精神は相変わらずだが、今回の主なターゲット（？）はコナミの自社ゲーム。しかも凄いチョイス！

ステージの状況に応じた率直な感想も述べてくれるあたり、良心的といえる……かな？

ホエ～ッ気色ワルワル～

プレイヤーは驚愕の16タイプ

プレイヤーキャラ選択画面を見ると、グラフィック的に大別して、8タイプのものが2体ずついることに気づく。それぞれのペアのパワーアップゲージの内容・配置は決して同じではなく、微妙に、あるいは極端に異なる。おまけに、各プレイヤーはすべてのキャラを選択できる。これは何を意味するのか？　「自機タイプは水増し、掛け値なしの16タイプ」ということであーる！

一見似たようなものも……

ツインビーの茶飲み友達。タコヒコを食べたがっている。

見た目は地味だが、追尾関係が充実している。

ウインビーのカラオケ仲間。戦いは本当はどうでもいい。

こ、これは、何タラ外伝（？）の装備では!?

ますます熱い2人同時プレイ

助け合い、干渉しあいが愉快な2人同時プレイ。「実況おしゃべりパロディウス」では、過去のシリーズ作にも増してその魅力が存分に引き出されている。特に、ビギナーが積極的にゲーム参加できるよう調整されている点は、見事という他ない。

1P、2Pの敵に攻撃される比率まで設定できてしまうのだ。

2人同時プレイだけ使用できる特殊攻撃

相棒に一定時間連続でショットを当て続けると、怒りが冷めるまで全方向にショットを撃ちまくる。猛烈です。

接近してYボタンを押すと、相棒が無敵状態になって画面内を縦横無尽に飛び回る。緊急回避などに使える。

本編もいいけどオマケモードもね

コンシューマゲームならではのモードがこれ。いずれも短期決戦型で、向上心、競争欲を刺激しまくる内容なので、ライバルにさえ恵まれれば本編以上にハマれるだろう。

SCORE ATTACK

特設ステージ1面をプレイして、どれだけスコアを伸ばせるかを競い合うモード。決してのんびりじっくり挑戦できるものではなく、攻撃や避けも真剣にやらなければならないのがミソだ。スコアを稼ぐ方法はいろいろあるけど、キミならどんな作戦を立てる？

TIME ATTACK

F1を意識したクリアタイム命のモード。スピードアップ優先のパワーアップ、コーナーのライン取り、強力な攻撃を仕掛けるドライバー（？）の速攻パターン……など、従来のシステムを土台にしつつ、新たなゲーム性が盛り込まれている点に注目。

フェアリーの謎

実況でも話題に出る“妖精さん”は、ステージ内のどこかに隠れている。手に入れた妖精の数はデータに保存されるんだけど（一度取った場所の妖精は、以降のプレイで取っても数には加算されない）、これがゲームに何の関係もないハズがない。すべての妖精を見つけだしたあかつきには……!?

特報!! SPECIAL REPORT

オベリスク

～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～

HATNET／BMGビクター
セクシーモデルアドベンチャー
●3月7日発売予定●6,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

エジプトの謎めいた雰囲気の中で数多くの美女に導かれながら現在、過去、未来と時空を越えて旅をするという、摩訶不思議な疑似体験をさせてくれるのが、この「オベリスク」だ。199X年に発生した古代遺跡大量紛失事件を調査するうちに第18王朝時代のアピュドスへタイムスリップしてしまったプレイヤー。そこでタイムスリップに使うゲートシステムを破壊しないと歴史は消滅するという事実を知る……。

ゲームシステムはアイテムや会話をヒントにさまざまな謎を解いていくオーソドックスなタイプだが、ストーリー、CG、そして美人の女優陣がオトナも満足させてくれるはず。

古代遺跡大量消失事件発生
それがすべての始まりだった!!

オスカープロモーションが

ゲーム中に登場するという13人の女性。その中の10人は、モデル事務所のオスカープロモーションから選出された美人女優とモデルなのだ。もともと、このソフトのオリジナルは海外で開発されたため、登場人物も外人だったのだが、日本版を制作するにあたり単なる日本語化だけではなく、登場人物も親しみやすい日本人に変更しようと決定。そして、古代遺跡にぴったりの神秘性を秘めた女性を、ということで彼女達が起

メイキングシーンをちょっ

現在・過去・未来　時空を超えた壮大なアドベンチャー

CHECK 1 古代エジプトの謎めいた遺跡が舞台

このゲームはエジプトのアビュドスという遺跡が舞台。プレイヤーはこの遺跡の中を探索していくことになるのだが、その内部は見事なCGで描かれており、プレイ中は実際に探索しているかのような錯覚を覚えるという。ちなみに、タイトルの「オベリスク」は太陽神の象徴で、ピラミッド型の先端を持つ角柱のことを意味する。

CHECK 3 プレイヤーを待ち受けるさまざまな謎と仕掛け

古代エジプトの遺跡と言えば、その不思議な壁画や構造で知られている。現在でもまだ未解析な部分がある程奥の深いものなのだが、この「オベリスク」でも遺跡の何カ所かにさまざまな仕掛けや暗号が表示されている。この仕掛けや暗号はゲームを進めていくうえで重要なポイントになる。

また、中にはゲームとは無関係な暗号もある。実はこの暗号をサターンのインターネット機能を活用して、オスカープロモーションのホームページ内で入力すると、ゲームに出演しているタレントの極秘プロフィールを見るという、楽しみ方も入る予定だ。

暗号を解読するとイイことが……!?

CHECK 2 エジプトのCG映像と実写を滑らかに融合

古代エジプト遺跡のCGが神秘的で奇麗なのは写真を見てもらえばわかると思うが、登場する人物達は実写映像を使っている。これまでにもCGと実写の融合という手法は使われてきているが、スタジオでの撮影から編集にいたる部分でさまざまなノウハウが活用され、滑らかな融合を実現した。また、ぎこちなくて不自然になりがちな合成シーンの演技も、プロの女優&モデル達が見事にこなし、神秘的なシーンを作り出している。その微笑みは、プレイヤーを古代の世界に引き込む!?

女優陣は青いバックシートだけのスタジオでの演技に戸惑いながらも見事にこなした。

誇る10人の女性タレントを起用!

用されることになったようだ。中でも特に注目したいのが女神官支部長を演じる藤谷美紀と小野みゆき。彼女達は演劇やドラマ出演とあらゆるジャンルで活動中なので知っている人も多いだろう。

今回は特別にメイキングシーンも公開するので、普段の映画やドラマでは見られない彼女達の表情に注目してほしい。この真剣な表情にプロの意気込みが感じられるよね。

とだけ見せちゃう

藤谷美紀

ゲーム中、2役を演じる彼女は、'88年歌謡ゴールデン大賞新人グランプリ、第26回ゴールデンアロー賞などを受賞した実力派。東映「ストリートファイターII」、NHK新銀河ドラマ「行き通りの人々」など出演多数。

特報!! SPECIAL REPORT

Fire Prowrestling S 6MEN SCRAMBLE

●ヒューマン●スポーツ●12月発売予定●価格未定
●マルチターミナル6対応●全年齢推奨

プロレスファン待望のファイプロが、ついにサターンにも登場するぞ。次世代機で生まれ変わったシリーズ最高の完成度を、まずは見てくれ!!

ファイヤープロレスリング S 6MEN SCRAMBLE

リアルな闘いをユーザーに提供する「ファイヤープロレスリングS」。サターン版でも基本的なシステムはいままでのシリーズと同じ。ファンならすぐ楽しめるようになっているぞ。また、右ページで紹介している他にも、連続で攻撃するとレスラーの息があがってしまう「呼吸システム」や、登録レスラーや団体の名前を付け替えられる「リネームモード」など新しい要素を満載。まさに、ファン待望の究極のプロレスゲームだ。今年の冬は熱く燃えろ〜!!

サターン版となって選手のディテールもさらに細かくなった。コスチュームも複数が用意されているぞ。

基本システム解説!

〜ファイプロを知らない人へ〜

ファイプロのシステムを一言で解説すると「タイミング命」となる。打撃以外の技を掛けるためには、とにかくタイミングを身体で覚えることが必要だ。また、実際のプロレス同様、いきなり威力の高い技を仕掛けると、思わぬ返し技を食らってしまうことも覚えておこう。

技を掛けるには

相手レスラーと接触すると写真の組み合う動作になる。その後……

手を組んだ瞬間にタイミング良く攻撃ボタンを押すと技が掛かるぞ。

オウリャ!

打撃技

相手と離れた状態で攻撃ボタンを押すと、キックや掌打などの打撃技が出る。

ハンマースルー

技を掛けるタイミングでXボタンを押すと、相手をロープに振ることができる。

走る

Xボタンを押すと走ることができる。レバーで方向を指定することも可能だ。

130名以上のレスラーが登場!

主役であるレスラーの数も、シリーズ最大。通常の状態で130名以上が登場し、1人につき50以上の技が登録されている。13の団体に分けられたレスラー達は、架空の名前ながらもファンにはお馴染みの顔ぶればかり。お約束の隠しレスラーも……!?

●VIEW JAPAN クラッシャー旗本

●OLIEVE JAPAN 氷川 光秀

●新生IW ランマル

●R・Y・U サンダー龍

●ゆきぐにプロレス ブレード・ハヤテ

ファイプロのがここに集結!!

サターン版でのパワーアップ箇所をチェック!!

今回のサターン版ファイプロでは、ファンなら1度は考える「あんなことができればなぁ」ということが、ほぼ実現されている。つまり、実際のプロレスの試合で見られるアクションや演出のほとんどすべてが再現されているのだ。リアルで充実度の高い闘いが楽しめるぞ。

✹CHECK✹1 6人タッグが可能!

1度に6人までの選手が試合に参加できる。マルチターミナル6を使えば6人同時プレイも可能だ!

✹CHECK✹2 さらに充実のエディット

オリジナルレスラーが作れるエディットモードもパワーアップ。顔パーツだけでも200種類を越えている。もちろん技やロジックなどを自由に設定できるうえ、パワーメモリーにセーブすることもできるぞ。

各パラメータを超細かく設定可能。まさに究極のエディットモードだ!!

✹CHECK✹3 こんなアクションもできる

サターン版では、いままでのシリーズでのアクション(雪崩式攻撃や場外への飛び技)に加えて、よりプロレスらしいアクションができるようになったぞ。こいつぁ燃えるぜ!

コーナーに逆さ吊り

相手がコーナーにもたれ掛かっているときにZボタンを押すと、コーナーポストに逆さ吊りにすることができる。ここからさらに打撃技を当てることも可能だ。

エプロンサイドからの攻撃

リング内からエプロンサイドへ立つことができるように。そこからスワンダイブ式の攻撃もできる!

相手レスラーを引き寄せる

技を掛けるタイミングや、相手のダウン時にZボタンを押すことで、相手をつかんで自由に動かすことができるようになった。相手のポジションを動かすことで、自分に有利な試合運びができるぞ。

スタンド時

フロントヘッドロックを決めて相手を動かす。この状態からエルボーなどの攻撃を加えることも可能だ。

ダウン時

相手の足や腕をもって引きずる。ロープから引き離したところで間接技を仕掛けるなんてこともできたぞ。

✹CHECK✹4 多彩なリングを用意

戦いの舞台となる試合会場も、通常モードでは4種類が用意されている。どれも有名な会場を連想させる雰囲気で、ファンなら思わずニヤリとさせられるだろう。また、「デスマッチ」や「グルーサムファイティング」モードでだけ登場する特別なリングも用意されているぞ。

ドーム

ビッグマッチには欠かせないドーム会場。入場用花道も用意されているので全力疾走ラリアットもできる!!

箱は小さいながらもコアなファンが集うことで有名なホール会場も再現。もちろん入場通路での乱闘も可能!

金網

川島球場で繰り広げられるデスマッチ。仕掛けも有刺鉄線・電流・時限爆弾となんでもありだ。

オクタゴン

ルール無用のケンカファイト「グルーサムファイティング」が行われる恐怖の八角形リングもある!!

●WWCプロレス	●UWHインテル	●ゴングス	●梶原組	●ハイクラス	●THREE-A	●格闘家
ザ・スパイク	安藤　障二	冴刃　明	梶原　丈	檜垣　誠	レイ・ミステリアスJr.	ダン・ダダーン

発売日間近！「こたつでバトル」も秒読み開始!!

SUPER PUZZLE FIGHTER II X スーパーパズルファイターIIX

特報!! SPECIAL REPORT 完成度−80%

●カプコン●12月6日発売予定●5、800円
●パズル●2P対戦プレイ

発売日が迫り、こたつに入りながら家族でバトれる日も近づいてきたスーパーパズルファイターIIX。家でバトれるその様々なモードを、君も発売前にちょっと覗いてみないかい？

家庭版では、アーケードでお馴染みのCPUと対戦するモードや対人対戦専用モードの他、楽しいアイテムを手にすることのできる「ストリートパズルモード」が追加されている。難易度、バトルラウンド数といった各種要素も、もちろんオプションで変更が可能だ。

アーケードモード

3ステージのみのEASY、全8？ステージのNORMALとHARDの計3つからレベルを選んでコンピューターと戦うモード。クリアすればEDが見れる。

VSモード

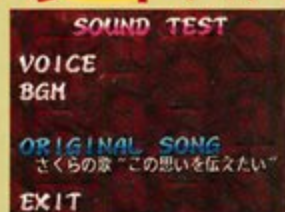
ストIIなどでもあった、対人対戦専用モード。キャラを選ぶ際にハンディキャップを設定できるから、初心者だって上級者と互角に戦えちゃうのだ。1Pと2Pの成績はRESULT画面で確認できるぞ。

1Pと2Pが選んだ難易度の差で、送り込めるカウンタージェムの数が変化する。

ストリートパズルで手に入るアイテムの数々をご紹介！

ストリートパズルモード

CPUと対戦してお楽しみアイテムを獲得していく家庭版オリジナルモードだ。メインメニューでコレクションの項を開けばいつでも楽しめるものからゲーム内で実際に使用できるものまで、様々に用意されたアイテムを目指し、君もストリートパズルに挑め！

さくらのテーマソング

あのコの歌を聞いちゃおう！

さくら自身が自分のテーマ曲にあわせて歌う、オリジナルソング。聴きたいなら、ストリートパズルに勝ってアイテムを入手せよ！

「この想い伝えたい」を歌うのは、さくらの声をあてる笹本優子さん♥

エキスパートモード

更に強い奴に会いに行け！

HARDよりさらに難しい、EXPERT MODEでの闘いが可能になるアイテム。その厳しい闘いを、君は勝ち抜けるか？

このアイテムを獲得すると、メインメニューに選択項目が増えるのだ！

キャラクターを選んでアイテムを決めてバトルに勝て!!

黄色い星は獲得したアイテムの数。何度挑戦してもいいし難易度も変わらないから、全部の星を黄色にするまで頑張れ！

隠しキャラクター

ゴウキ

デビロット姫

ダン

隠しキャラ同士の対戦やランキング登録も可能!!

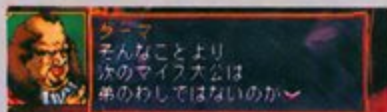
隠しキャラはやはりいた！ 1人ずつ別々のアイテムに隠されている出現コマンドを入力すれば、アーケード・VS・EXPERTの各モードで彼らを使えるぞ。

～テラファンタスティカの歩き方～

ゲームの流れや新システムもわかったし、早くサターンを起動して旅立ちたい！　そんな旅行者のために、この世界をもう少し詳しく案内しよう。これで君もテラ　ファンタスティカ通だ!?

国務会議
～知っておきたい人間心理～

初めに政治形態のご紹介だ。ご存じのとおり、主人公のいる国マイスでは国務会議にて国政を決定する。会議から全てが流れ始めるのだ。

ダーマ
そんなことより
次のマイス大公は
弟のわしではないのか

人間観察が会議を有利に導く第一歩。どの言葉も聞き漏らすな！

会議は、出兵計画や国政について参加者が何か提案すると、方針を定めるために多数決を取ることがある。その際、主人公は会議メンバーに意見を求めるが、全員から答えが聞けるとは限らない。マイス国務会議には、踊る時間などないのだ。

ロシュ
みなさんの意見は
いかがでしょうか？

討議

セレシオン帝国の皇帝がマイスに下した勅令や、現在の帝国の戦況も会議で報告される。敵国ボーフォンの動きは如何に!?

トリスタン
皇帝陛下よりの書状には
殿下を正式にマイス大公に
任じるとなっております

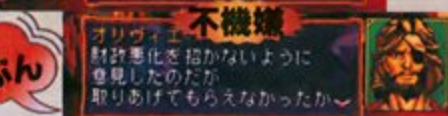
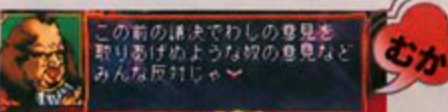
会議メンバー

マイス大公国の国務会議は、君主であるアレクシスⅡ世、元帥兼侍従武官長の主人公、そして、それぞれ異なった階級・異なった役職を代表する、以下のメンバーで構成されている。

公爵で、会議の議長を務めております。宰相としてマイスと殿下のためにもっとも良いと信じることを主張いたします。

アザン宰相

独自の考えを持つ会議参加者達は、自説に反した意見など述べないし、不機嫌な時は提案に反論したりもする。それまでの経緯や会話から参加者の心理を推察し、味方を見極めることが大切だ。

議決次第で以降の展開に影響が!!

自分の意見が通らなかった人々は不機嫌になる。次の提案には必ず反論してくるだろう。

出陣が可決されれば、大公も戦闘マップ画面で活躍できるのだ！

大公の叔父じゃ。わしは言いたいことは好き放題言うぞ。我慢は体に悪いからのぉ。大公の座も諦めてはおらんからな。

ダーマ公爵

私は伯爵で土地貴族身分代表ですわ。議題はマイスの法に照らして判断したいと思っております。神経質？　いえ、そんな……。

ヴィルジニー大法官

商人貴族の代表で伯爵だ。金銭面での発言が多くなるが、それが役目なんでね。国の財政は窮々なんだ。ああ、それにしても海が恋しいぜ！

オリヴィエ提督

大神殿の聖職者代表にございます。神意にかなう発言をするよう心がけております。古き時の栄光を、再びマイスに……！

ロシュ神官長

私は男爵で、また、外交や行政の実務を担当する官僚の首席でもあります。外交的な見地からの発言が役目と心得ています。

トリスタン官房長官

完成度？%

特報!!
SPECIAL REPORT

●セガ
●12月発売予定
●タクティカルRPG
●5,800円

部隊編成
～読みと計算の数学～

1 編成とは何か

編成とは指揮官に部隊をつけることだ。マイスでは執務室で元帥が行い、その際に以下の部隊能力を確認できる。現在の兵種・兵種と指揮官の相性・将軍以上の階級が持つ指揮範囲・戦場での視界範囲・移動力（MV）・行動ポイント（AP）・士気・ソルジャーポイント（SP）・白兵と射撃の各攻防能力および射程・魔法防御力。

編成の基本画面。部隊が未編成であればそう表示される。さあ、編成する指揮官を選ぼう！

忙しい時のクロード頼み

忙しい元帥の友、「委任」。部隊編成の方針さえ伝えれば、あとはクロード副官が編成を執り行ってくれる便利なコマンドだ。どんな編成になったかは「情報」で確認しておこう。

2 編成の基本公式

指揮官の能力値 ＋ 各兵種別能力値 － 指揮官と兵種の相性による修正 ＋ 装備アイテムの効果 ＋（戦場での要素）＝ 部隊の総合能力値

部隊の総合能力はこの要領で計算できる。だが、項目の1つ「指揮官と兵種の相性」とは何だろう？　実は、指揮官の各能力は相性の良い部隊でなら十分発揮できるが、悪い部隊だと生かしきれないのだ。また、部隊の能力は戦場での各隊の戦法やElan（コンディション）によっても変化する。以上を踏まえて検討し、斥候・前衛など目的にかなった部隊を編成しよう！

ディーネ　元帥
ストレンジャー　人間の瞳
LV:1　EXP:73/500　指揮範囲:4
SP:620/620　MP:39/39　ELAN:100%

3 各部隊の特性および戦術例

兵種：槍兵

特性・攻撃範囲
槍兵は基本的な部隊で、戦場では互いに接近して並び、軍隊の戦列を支える。遠距離攻撃はできぬものの、すべての防御力に優れる白兵戦の専門家で、「突撃」の威力も侮れん。だが、突撃はElanを多量に消費し陣形も変える。注意せよ！

戦術例

遠距離戦は不利だが魔物に正面切って挑むも命知らず。射撃部隊を守る前衛とするか、敵を前後から挟んで交互に攻撃し、必ず背後を取れるようにするとよい。

突撃で敵を蹴散らせ!! 部隊の前衛

兵種：軽騎兵

特性・攻撃範囲
投げ槍を持つ軽装備の騎兵さ。移動力があってＡＰも高いから、偵察・奇襲はお手のもの。正面切って戦うのは辛いけど一応突撃もできるし、遠距離攻撃も勿論ＯＫ。でもね、攻撃力や防御力が大したことないんだ。あ、ここだけの話だよ。

戦術例

Hit&Run APと移動を駆使せよ！

攻撃は射撃中心。遠くの敵は得意の行動力で攻めようぜ。さっと行って、攻撃や偵察をしたらすぐ退散。あと、将軍の言った挟み撃ちはどの部隊でも有効だよ。頑張れ！

兵種：弓兵

特性・攻撃範囲
弓兵は軽装備ですから移動力が高く、斜面が進軍の妨げになることもありません。遠距離の攻防に秀でた部隊ですが、接近戦には大変脆く、また士気が低いのも問題ですね。少々攻撃されるとすぐに聖戦の大義を忘れるとは困ったものです。

戦術例

接近戦に持ち込まれぬよう、他の部隊の後ろから攻撃しましょう。移動力の低い敵が近寄れぬよう障害物を挟むのも手ですね。

白兵戦は避けろ。リーチの長さで勝負！

敵＝敵　□＝味方

赤矢印＝攻撃方向　白矢印＝移動方向

育成
～養育者の責任とは～

マイスの君主アレクシスⅡ世。主人公は、まだ幼い彼が立派な君主になれるよう導かねばならない。なお、大公は執務室での主人公との会話から何かを吸収して成長する。つまり養育者の心構えが、そのまま少年の成長につながるのだ。

1.児童心理の把握

君主とはいえ、大公は父母を失った幼い子供だ。執務室を訪れた時の様子に気をつけてあげよう。

2.保育者の対応

大公とのやりとりの内に、主人公はどう対応するかの選択を迫られる。甘やかすか、厳しくするか。養育方針を決めて答えを出そう。

3.成長

主人公の対応次第で、仁徳・武勇・知性といった大公の資質が変わってくる。それに応じて大公の性格も変わり、以後の会話内容も変化する。君主の養育者の責任は重大なのだ。

また、大公は戦場に出ることで戦いの経験を積むこともできる。立派に育った大公の勇姿を、君は果たして見られるだろうか……。

育成とは自身を映す鏡

作戦会議
～道を決めるのは自分自身～

作戦会議の流れ

現在地の確認

出兵が決まって軍の部隊編成が終了すると、マイス軍は進軍を開始する。そんな行軍の途中に設けられているのが作戦会議の場。ここでは現在地の確認ができ、偵察隊などからの戦況報告が入れば、今後の進軍ルートを検討することもできる。現在地にはマイスの赤い旗印が立てられており、進軍可能なルートは光る点線で表示。その他、地図には近隣の城塞や都市、中継地点も表示されている。

状況報告

ルート決定

進軍！

普段は一本道だが、敵の背後をつくか味方と合流するかといった作戦次第では、進行ルートを選ばねばならない。ルートによって、以後の戦況は変わるぞ。

進行ルートの分岐と決定

クロード副官の覚え書き

本日、進軍可能ルートを偵察隊より聞いて閣下に報告。ルート選択は進軍先で遭遇する敵部隊数や味方の情勢に影響するので十分なご検討をお願いする。備考：指揮官からもアドバイスあり。

行軍中のその他イベント

進軍する道中には、それが旅である以上、様々な出会いと発見がある。同行した仲間達の、想いや性格がわかる会話を聞くこともあるだろうし、行商人や新たな人々との出会いもあるだろう。あのほこらも、ちょっと覗いてみようか？

世界はまだ広い。だが、そろそろ地図を眺めるだけでなく、物語に飛び込む時期がきたようだ。魔国ボーフォンがマイスを含むセレシオン帝国の西方に現れ、魔物の軍隊による侵攻を開始した、その時へ。

世界のシステムがわかったら、次は物語へ踏み出そう！

エアーズア

Airs Adventure

ついに壮大な物語の全貌が見えてきた！

特報!! SPECIAL REPORT

- ●ゲームスタジオ
- ●12月20日発売予定
- ●ロマンティックRPG
- ●全年齢推奨

しばらく情報をお伝えすることができなくてファンを心配させた「エアーズアドベンチャー」だが、発売を来月に控え開発もいよいよ大詰めといった感じだ。近いうちにまだ未公開の戦闘シーンの詳細にも触れることができそう。

前号では新着の画面写真を公開したが、今回は新たな画面写真に加え、なんと永野　護氏描き下ろしの設定原画を大公開！　美しいフィールド画面と永野氏の設定原画を存分に堪能してほしい。

ゲーム中のイベントは４つに分類される

シーンイベント

主人公の今おかれている状況など、世界観を表現するイベントだ。

シネスコイベント

キャラクターが大きく描かれ、しぐさなどで感情を表現する。

イベント発生

ゲーム中のイベントは、目的をはっきりさせるために状況に応じた４つのイベントに分かれる。

インドアムービー

キャラクターの決意や不安といった感情までムービーで表現する。

タウンイベント

タウンモード時にメッセージとアクションで進むイベント。

ドベンチャー

ヘンリーがCG化されるまでの流れ

ここでは主人公ヘンリーの設定原画とCG化されたヘンリーを並べてみた。まだ色のついていない原画はラフスケッチという感じだが、色のついた原画では、細部まで色指定されているのがよくわかるはず。CG化されたヘンリーは原画と比べると最初は違和感を感じるかもしれないが、よく見てみると原画の雰囲気がうまく表現されているのがわかる。早く動くヘンリーが見てみたいよね。

細部まで描き込まれたフィールド

ヒストリカルワールド

アルハリ砂漠

フィールドの中東地方にある砂漠地帯。17世紀ヨーロッパをモデルにした世界なので、フィールド上での砂漠もその世界に合わせたものになっている。

エスペラント

河や海はもちろん、徒歩での移動は無理。

大聖堂

公主会の首都である宗教都市サンジェルミの大聖堂前。ヨーロッパ風の美しい石畳の広場があるのがわかる。

王都周辺

王都周辺は山脈や森に囲まれ、豊かで起伏のある地形が特徴だ。

中東国

植民地国

大きな建物はヨーロッパ風だが、治安の悪い街もある。人々の服装もからも王都と違う文化が感じられる。

スカイハイワールド

スカイハイ

ヒストリカルワールドとは違い幻想的な雰囲気が漂う。色遣いの違いにも注目。

主人公達がスカイハイで最初に訪れる街。ここの住人は木のうろや老木を組んで作った家に住んでいる。

ミュの村落

永野護氏による設定画

永野ファンの皆様、お待たせしました！　永野氏のこだわりが細部にわたって感じられる

原画に忠実にレンダリングされたキャラ達

右にあるのは3人の妖精の原画だが、その右にあるCGが原画をもとにCG化されたものだ。その豊かな表情まで原画そのままの雰囲気がよく出てるよね。右頁で紹介している背景原画とCGも同じように見比べてみると、幻想的な世界観を壊すことなくそのまま表現されている。原画中の永野氏の細かい書き込みから、世界設定の深さが感じられるよね。

CHARACTERS & MONSTERS

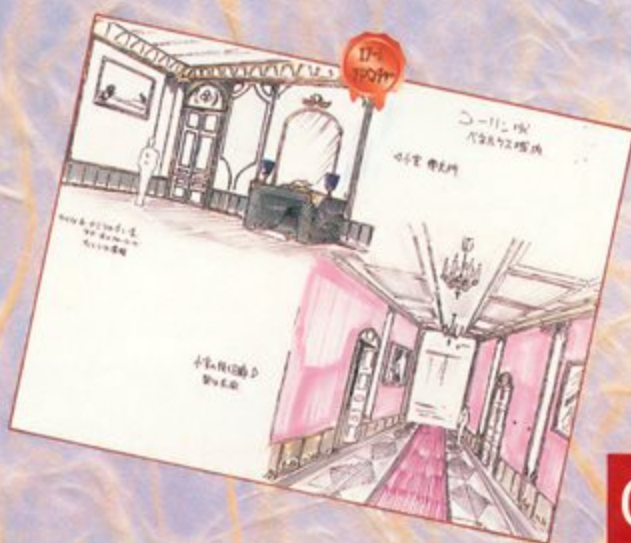
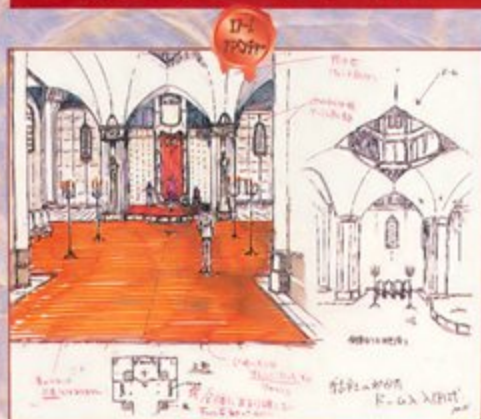
これは登場人物とモンスターの設定画。モンスターはここに紹介した以外にも90種類あるとのこと。今までの殻を破ったデザインはもちろん、モーションまで永野氏が手がけている。登場人物の設定も、市民の人々の服装などにも永野氏の細かいチェックが入っているところから、服装へのこだわりが感じられるね。

本舗初公開!!

設定画をご紹介します。とくとご覧あれ!

この緻密なスケッチから美しい背景が作られる

設定資料

背景の設定もいたるところに細かく永野チェックが入っている。この1つ1つの細かい指定が背景のCG化にともなって生かされていくのだ。

CG化された背景

原画と見比べてもなお奇麗と思うかもしれないが、原画の雰囲気はうまく表現されている。この背景がゲーム中でどこに使われるのか、今から気になるところだ。

膨大な設定画の数々

今回紹介できなかった設定画も実はまだまだある。この膨大な設定が世界観を作り上げていくわけだね。

●ハドソン●'97年1月14日発売
●6,800円●RPG●2枚組

本編に負けず劣らずプレイヤーを夢中にさせるサブゲームも、このゲームの魅力。今回は1つの街を作りあげてしまうアメリカンドリームシステムを紹介。

ゲームの中で、アメリカンドリームを実現できる!?

砂漠の中の小さな村に投資することで、一大歓楽街を作り上げることができるアメリカン・ドリームシステム。場所はラスベガス。ラスベガスといえば、そう、カジノだ。稼いできたお金で店などを建設し、後はPLGSシステムにまかせる。時間が経つにしたがって、街がどんどん成長していくぞ。

ラスベガスの南部。ここは何もないサラ地だ。これからお金を投資して設備を整えよう。

ここには棟梁がいる。棟梁に会ったら、自分が建てたい設備を指示するのだ。

ハンターギルドだな？　どこに建てる？

時間が経てば、街はどんどん発展するぞ

フルビジュアルで魅せる！正義の保安官エース登場!!

あのカブキ団十郎の血を引いているのではないか、と噂される"エース"の登場シーンだ。血のなせる技なのか、彼の登場もかなりハデハデ。かつてのヒーロー物を思わせる芝居がかった登場シーンを「第四の黙示録」お得意のフルビジュアルで見せてくれるのだ。

暗い酒場に突如現れるエース。光にシルエットが浮かぶ……。

悪だくみをしていた悪党達が、憎いエースの方を振り向く

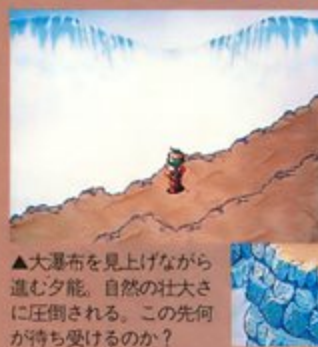
銃声とともに、目にもとまらぬ速さで銃弾が発射される。風穴の開いた悪党の向こうに銃をかまえたエースの姿が……。

決めゼリフとともにポーズを取りながらエースの登場／

突然ですが……
天外魔境ツーリスト観光案内

ナイアガラ

突如始まった天外魔境ツーリストの観光案内。今回はあの有名なナイアガラの滝をご案内します。最大落差60メートル、エリー湖とオンタリオ湖を結ぶ一大スペクタクルをお楽しみください。ゲーム中では雷神の仲間、夕能にとって重要な場所になるらしい。

▼ゲームの中では、滝の裏を抜けることができる。ここは夕能の修行場だ。

▲大瀑布を見上げながら進む夕能。自然の壮大さに圧倒される。この先何が待ち受けるのか？

ちょっと注目！ ノンキーアクション

アクションゲームなどではよく見かけるが、RPGでは珍しいお遊び「ノンキーアクション」。これは一定以上の時間内にキー入力がない場合、キャラクターがそれぞれその場で演技を始めるというものだ。キャラの性質や個性によって、様々な動きを見せてくれる。禅剛のどじょうすくいなんかは、見ていてあきないぞ。

いきなり、どじょうすくいを始める禅剛。やっぱり日本を勘違いしているらしい。

雷神はその場でトンボ返りをする。性格がよく出ているね。

銀河お嬢様伝説

Mika Akitaka Illust Works

ユナたちの想い出を覗いてみよう!

噂のユナの画集が、とうとう発売されるぞ。タイトルは「Mika Akitaka Illust Works」。セルイラストを中心に、これまで明貴美加先生が描きためてきた、ゲームの中では決して見ることのできない、ユナたちの素顔がたくさん詰まっている。しかも今回限り、通販のみの超プレミアムものだ。注意事項をよく読んで今すぐ申し込もう。

・申し込み方法はこちら!

タイトル:銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
発売日:12月20日以降到着予定
申し込み締め切り日:11月18日
(郵便局の当日日付印まで有効)
価格:4220円通販価格
(税込価格3800円+送料420円)
申し込み方法:
・郵便局備え付けの振替用紙、表面にお客様の住所、氏名、電話番号(市外局番含む)を必ずご記入ください。
・振替用紙通信欄に商品名を明記してください。
・手数料はお客様のご負担となります。
・振替口座番号 02760-0-14740
・振込先 株式会社ハドソン
・発注後の申し込み取り消し、不良品以外の交換は受け付けておりません。

注意事項

※郵便振替でしかお申し込みできません。
※締切日を過ぎるとお申し込みできません。
(締切日を過ぎてのお申し込みは手数料を差し引いての返金となります)
※普通郵便での発送となります。
※海外への発送はできません。
※過剰入金は返金いたしませんので、お間違えのないよう願います。
※問い合わせ先 ゲームサポートセンター
札幌 TEL 011-821-7015
東京 TEL 03-5261-2060
大阪 TEL 06-251-0322

締切は11月18日だよ♡

特報!! SPECIAL REPORT

My Dream
～オンエアが待てなくて～

●日本クリエイト●発売日未定●価格未定●育成シミュレーション

豪華な顔ぶれが送る 声優育成 シミュレーション

「3×3 EYES」でお馴染みの「日本クリエイト」と、舞台や声優などで活躍する辻谷さんとシンガーソングライターの西村さんが所属するパフォーマンスユニット「VAL Project」の強力タッグが送る「My Dream」。今回も引き続き、新たに届いたゲーム画面を紹介するぞ。さらに、名前が決定した８人の女の子達を再チェックだ!!

●VAL Projectからクリスマスプレゼント!!●

巻頭のニュースでも取り上げているけれど、「VAL Project」が、12月22日に渋谷ON AIR EASTでライブを行うぞ。「My Dream」の制作秘話など、ここでしか聞けない情報が飛び出すかもしれない。こりゃ行くしか!!

初公開のメニュー画面!!

MENU
8月15日(木)
スケジュールの設定をします

ゲームの基本的な操作を行う画面。各アイコンのコマンド内容は……。

●スケジュールの設定 ●養成所の行事予定 ●女の子達の情報画面
●プレイヤーの行事予定 ●集めた情報の一覧 ●システム関係のコマンド

コンディション 普通 8月15日(木)

体力	060	柔軟性	010
熱意	070	魅力	050
洞察力	020	常識	034
発声	012	自信	054
表現力	034	知名度	022
リズム感	000	ストレス	060
センス	006		

女の子のパラメーターのチェック画面。表示されないパラメーターもあるのだ。

5月25日(土) 出版社
ねぇ、あなた、自分が何言ってるかわかってるの?

プレイヤーの勤務する出版社をバックに1枚。背景も続々完成しているぞ。

男性キャスト陣も超豪華!!

以前紹介した女性声優陣だけでも十分豪華なのに、男性声優陣も、こんなに豪華!! 最終的には女性21名、男性14名の超豪華キャストが実現するぞ。企画・シナリオ担当の辻谷さんと西村さんも、本人役で登場していたりするのだ(笑)。

●飯塚　昭三 ●森久保　祥太郎
●若本　規夫 ●西村　智博
●青森　伸 ●立木　文彦
●大森　章督 ●辻谷　耕史
他、史上最高総勢36名!!

声優を目指す8人の女の子を再チェック!

ゲームに登場して声優を目指す８人の女の子は、それぞれに個性溢れる性格の持ち主ばかり。このメンバーを見守っていくのがプレイヤーである雑誌記者の役目なのだ。

内海 ナオ
一見おとなしそうに見えるが、実は明るく元気な熱血スポコン(!?)少女。素直な性格で、何にでも一生懸命に取り組む。彼女のキャストは、ミュージカルなどで活躍する現役女子高校生のなおちゃんとその他２名が担当する。15歳。

久堂はるか
可愛いルックスからは想像がつかないほど、男勝りで気が強い女の子。元レディースの頭だったとの噂で、言葉遣いも男っぽい。好きなモノはバイク、好きな音楽はロック、趣味はドライブとそれっぽいが、料理好きだったりする一面も。18歳。

渡辺いずみ
ショートカットにジーンズ姿がよく似合う、ボーイッシュな女の子。さっぱりした口調や行動で、人から好かれやすいタイプ。責任感も強く、他人からもよく頼りにされるが、根が真面目なので、ストレスを溜め込んでしまうことも……。19歳。

城内 麗香
一言でいってしまうとタカビーな女の子。何不自由ない裕福な家庭に育ったため、ワガママ言い放題の自己中心的な性格。仲間の誘いに応じることが少ないため孤独になることが多いが、リーダーシップのとれる役割には人一倍執着する。20歳。

吉沢 美雪
人の世話を焼くことが好きな、母性愛に富んだ女の子。好むバイトもベビーシッターやボランティアと徹底している。押しにも弱く、頼まれたらノーと言えない性格の持ち主。友人も多く、他の７人のことをいつも気にかけている。21歳。

高井　綾
伏し目がちな表情の、内気でナイーブな女の子。小さな頃から身体が弱く、過保護な両親の元に育ったため、人(特に男の人)と話すことが苦手になっていた。もっと積極的な自分になりたいという気持ちから、声優養成所に入る。18歳。

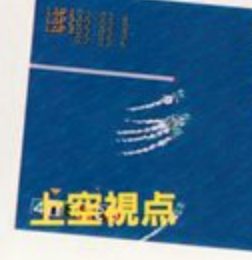
河合くるみ
少女趣味な服装を好む不思議な女の子。好奇心旺盛でセンスもユニークだが、マイペースな上「ぼー」っとしていることが多いため、何を考えているのか判らないこともしばしば。お菓子作りの腕はプロ級だったりするが、後片づけはヘタ。17歳。

斎藤エリナ
良く言えば天真爛漫。悪く言えば世間知らずでワガママ。人を振り回す才能にかけては天才的で、周りの人間を困らせることもしばしば。しかし本人には悪気がないので憎めないところも。自分自身のことを「エリナ」と名前で呼ぶ。16歳。

バーチャル競艇
～熱競ペナントレース～

●日本物産
●12月20日発売
●5,800円
●スポーツ
●マルチコントローラー対応

熱血ギャンブルスポーツ

この「バーチャル競艇」は、最近静かなブームとなっている競艇をテーマにしたゲームだ。基本的にはボートを操作してレースを楽しむゲームだが、シミュレーションや、タイムアタックといった要素が導入されているので、熱くなれること間違いなし。また、初心者向けの用語解説や、ベテランもうならせる予想モードなども用意されている。全国モーターボート競走会連合会の公認で、実名の選手や競艇場が登場するところも見逃せないぞ。

実際にボートを操ってレースを繰り広げるシーンでは、視点を切り替えることもできるぞ。

初心者から上級者まで楽しめる4つのモード

タイトルを制覇せよ！ 競艇英雄列伝

ゲームのメインとなるモード。プレイヤーは競艇選手となり、30年の期間中に、一年間でＳＧ７大タイトルを制覇することが目標だ。

入学式のイベント。校長先生の訓示の通り、一流の競艇選手を目指すのだ。

試験には、競艇の基礎を問題にした学科と、教官とレースを行う実技とがある。

厳しい教習期間を終えて、晴れて卒業だ。さあ競艇場がオレを呼んでいるぜ!!

ついに念願のレースデビュー。期待に恥じないようガンバルのだ。

レース開始直前。モーターやプロペラの調整が重要だ。

ビギナーの人に 実戦競艇教室

競艇に関しての初心者や、これから競艇を覚えたい人のためのモード。「基礎」と「応用」に分けられた知識や、アシ、中ヘコミといった言葉を解説した「専門用語」で学習することができる。また、全国の「競艇場紹介」や、実名での「現役選手」のデータベースも用意されているぞ。

基礎知識を解説した画面。レースの流れや選手の色分けなどを知ることができる。

選手データベースの画面。総勢500名の選手データが登録され、そのうち40名の詳細なデータが見られる。

ベストラップを狙え！ タイムトライアル

実際のレース同様に、コースを３周走行してタイムを計測するモード。「単独走行」と、６艇で走る「模擬レース」が用意されている。どちらも好タイムを出せばデータが保存されるぞ。

	単独走行		模擬レース
1	00:46:9	1	00:45:1
2	00:47:2	2	00:46:8
3	00:47:9	3	00:47:2
4	00:48:5	4	00:48:5
5	00:49:3	5	00:49:4
TIME LAP	00:15:2	TIME LAP	00:14:7
RACE	00:47:9	RACE	00:45:1
Player Record LAP	00:15:2	Player Record LAP	00:14:7
RACE	00:47:9	RACE	00:45:1

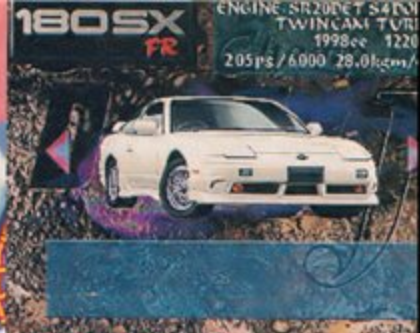
単独走行と模擬レースそれぞれ、5位までのタイムが記録される。周回ごとのベストラップも計測されるぞ。

こいつで一攫千金!? 競艇観戦記

登録された現役選手のデータを呼び出して、レースをシミュレート。勝ち船を予想するモードだ。競艇場で船券を買うときの参考にしよう（ハズれても責任は持てません。あしからず）。

新聞を模したデータ入力画面を呼び出した後に、体重などの細かなデータを変更することもできる。

Zero4 Champ DooZy-J Type-R

ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ-ジェイ タイプ-アール

- ●メディアリング
- ●'97年春発売予定
- ●価格未定
- ●レース
- ●18歳以上推奨

400メートルを直進し、その速さを競うカーレース「ゼロヨン」。その疾走レースを題材にしたゼロヨンチャンプシリーズの最新作が、このゲームだ。ゲームシステムは、これまでのアドベンチャータイプから流行の(!?)恋愛シミュレーションに。主人公はマシンチューナーとなる女性達と親交を深めつつ、レースを勝ち登っていくのだ。そのレースを勝ち残るには、プレイヤーのシフトチェンジテクニックと、マシンのチューンナップが決め手となる。それは後日詳しく紹介するとして、今回はゲーム展開に組み込まれている様々なミニゲームを公開するぞ。

チューンの得意分野が違う、8人の女性達とつき合いながらゲームを進める。もちろん、レースも重要だぞ。

気になるミニゲームを一挙大公開!

ゼロヨンレースをするには、車を購入し、それをギンギンにチューンしなければならない。しかし、買うにしてもチューンするにしても、先立つものは「お金」。それを稼ぐために、主人公は様々なアルバイトなどをすることになるが、そのアルバイトが、ミニゲームとなっているのだ。そして、その充実しているミニゲームこそ、このゼロヨンチャンプシリーズの隠されたエッセンスとなっている。モノによっては、本編よりハマってしまうほどの完成度だぞ!!

チキンレース!?

ニワトリがゼロヨン!? それとも、一定距離でニワトリを止めるのか!?

おなじみRPGは……よりパワーアップしているぞ!!

これが、今回のRPG画面。前回は、キャラに職業などがあったが、今回は登場人物達がそのまま戦うらしい。

それにしても、敵キャラのグラフィックがハンパじゃない。書き込みがスゴイ!

数あるミニゲームの中でも、最もボリュームがあり、シリーズの定版となりつつあるものにRPGがある。これまで様々な形でストーリーに組み込まれてきたがこのミニゲーム。今回はさらにボリュームアップし、本格的なモノになりそうだ。もはやこれは、単なるミニゲームとは呼べなくなりそうだぞ。

ミニゲームは……多種多彩!

ロングシュート

舞台がアメリカだけあって、ストリートバスケのミニゲームが。シュートが入るかは、パワーや角度が重要なのか!?

目刺しでポン!

ライバルらしきキャラと、海でモリ突き勝負。多く魚を突いた方が勝ちらしい。昔の潜水艦ゲームっぽいね。

キノ

アメリカといえばカジノ。これは出てくる数字を予想して、当たれば勝ちというゲーム。大金を稼げ!

SEGA SATURN PRESS!

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

今回も本誌初出のタイトルを中心にお届けする。お見のがしなく。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

発売迫る話題作を一挙に紹介。今回もバラエティに富んだラインナップ!

NEW!

LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION

●ポニーキャニオン●'97年1月10日発売●4,980円●データベース●全年齢推奨

完成度 90%

フグが、アーツが、ベルナルドが！ サターンの上で動き出す!!

格闘技ファン必見！「K-1」データベース登場!!

空手、キックボクシング、カンフーなどに代表される、立ち技系格闘技。さまざまな格闘技の中から、最強の人物を決定するために開催される「K-1」。そのK-1をテーマにしたデータベースソフトが、サターンに登場するぞ。

このソフトの特徴は、K-1を主催する正道会館の協力の元、豊富な資料や未公開映像が満載されていることだ。データベースとしての主な項目は、今回紹介した3つの他にも、K-1グランプリ'95の全ハイライトシーンが見られる「GRAND PRIX'95」や、アンディ・フグの練習風景や、K-1のルール集などが収録された「APPENDIX」が用意されているのだ。

WHAT'S K-1

正道会館の石井館長が、様々な質問に答えてくれる。質問内容は「K-1とは？」、「正道会館とは？」といった初心者向けのことから、「近未来のK-1は？」、「他団体で気になる選手は？」という将来的なことまで多種多彩。

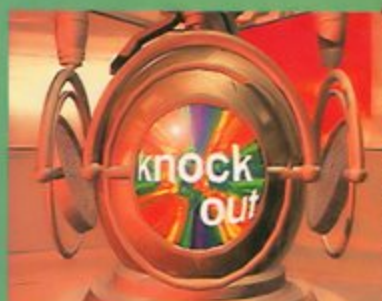
K-1を石井館長自らが解説。未来的な3Dインターフェースも見逃せない部分だ。

PROFILE

今までK-1に参戦した、全86人に及ぶ選手のデータを完全網羅。主要選手のポリゴンモデルや、アンディ・フグ、ムサシ両選手のインタビューも収録されている。

インタビューに答えるアンディ・フグ。もちろんこのソフトでしか見れない映像。

SPLENDID SCENE

K-1の歴史に残る、大迫力のKOシーンや、華麗なテクニックの数々をムービーで収録。ムービーをスロー再生できる機能も搭載されているぞ。

各ムービーは「KO」、「テクニック」、「ディフェンス」の項目に分けられて収録されている。

迫力のオープニングムービー

ソフトを立ち上げると流れるオープニングムービー。デジタルエフェクトがかけられた選手の映像や、イメージカットが多様された、ハイセンスなCGムービーだ。格闘技ファン必見だぞ！

NEW!

エーベルージュ

●タカラ●来春発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 30%

魔法学校の学園生活をエンジョイしよう。女の子もいっぱいだ。

ワーランドの平和を守るために「創造魔法」を取得しよう！

パソコンの人気育成シミュレーションが登場。プレイヤーは主人公として魔法学校「トリフェルズ校」に入校。９歳〜10歳の少年期と、14歳〜16歳の思春期、計５年の学園生活を送る。最終目標は創造魔法を取得し、予知された世界の危機を救うこと。クラスメイトやルームメイトへのアプローチが世界の平和につながるのだ。移植に際しては、イベントの増加やキャラのセリフの音声化をはじめ、ＣＧ、アニメが大幅に追加されているのだ。多彩なキャラクターとの交流や自分の能力の高め方によって、さまざまなエンディングが用意されているぞ。

プレイヤーと一緒に生活することになる、ルームメイトのノイシュ。優しくて行動的なパートナーだ。

コーは、パーテットというスポーツが得意。活発で積極的な女の子だ。ブルマ姿がかわいいね。

ノイシュは、プレイヤーが創造魔法を取得することに大きくかかわってくるキャラクターだ。人見知りしないタイプで行動的。喜怒哀楽はハッキリしている。

女の子との楽しい思い出も作れ！

リンデル

男の子のような言葉遣いでイジワルなことも言うが、根は明るいリンデル。海辺でデートするにはマメな行動が必要だ。

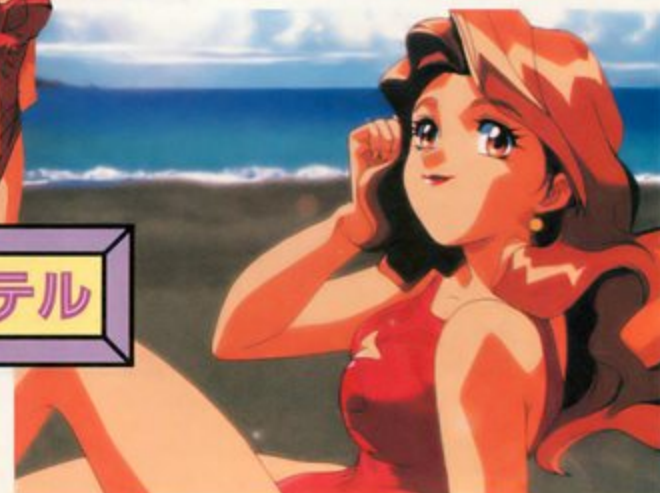
ミュラー

サバサバした性格で優柔不断が大嫌いなミュラーは、実は魔法が不得意。魔力を高めることによって仲良くなれるかも。

マリエン

冷静なようで実はそそっかしいマリエン。エーベルージュに登場する女の子は、かわいいだけじゃなく才女が多いのだ。

カステル

ちょっとタカビーな態度を取るお嬢様。でも寂しがり屋な一面もある。美人で成績優秀なので、口説くのは大変そうだ。

CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット～

完成度 90%

さまざまなエイリアンを選んで闘え。ド派手な演出がグッドです。

●ビック東海●12月中旬発売予定●5,800円●対戦格闘●全年齢推奨

手に入れた者がその星を支配できる「聖なる石」を巡って、異星人たちが過激に闘う３Ｄ格闘アクション。人型、ロボット、ヒューマノイドなどが登場する、サイバーなＳＦ近未来の世界で、同キャラを含む８人の敵キャラを倒していこう。レベルアップによって使える必殺技も増えるが、相手もレベルアップするぞ。

レベルアップすると見た目も変化するので、キャラクターを育てる楽しみもある。飛び道具と近距離攻撃を駆使して勝ち抜こう！

近未来の格闘

円形のステージはリングアウトがあるので、追い詰められないよう注意。打撃、投げに加え、必殺技をつなぐことが重要だ。

勝てば性能とデザインが変化！

トーナメントモードで、８人すべてのキャラを倒すと、自分の操るキャラがレベルアップする。レベル３をクリアすると、ボスキャラが登場。

出世麻雀 大接待

完成度 100%

リストラで、サラリーマンは気楽な稼業とはいえなくなったかも。

●キングレコード●12月13日発売●5,800円●麻雀●全年齢推奨

サラリーマンになって、さまざまな課題をクリアしつつ昇進することが目的の麻雀ゲーム。プレイヤーは最初「一九商事」の平社員からスタート。麻雀のテクニックを駆使し、時には得意先に振り込んだりして重役を目指せ。30人のキャラから選んで、ノーマルなプレイのできるサロンモードもある。

勝てばいいってもんじゃない！

オーソドックスな麻雀画面。中央のウィンドウには常に対戦相手の表情が表示される。捨て牌や、ツモをためらっていると、怒りだしたりするのだ。

ストーリーモード

接待担当主任としての最初の仕事は、秘書課長を上手に勝たせることだ。と言ってもなかなか振り込めないもの。単純にツモ切りするのも有効な戦略だ。

相手の満足度によって合格すれば、次のステージに進むことができる。ダメでもリターンマッチや、練習モードプレイの後の再チャレンジ戦があるぞ。

サロンモード

個性豊かな30人の雀士から自由に選んでプレイできる。ここで相手の打ち筋を研究してから、ストーリーモードに挑戦してもいい。

ロックマン8 メタル ヒーローズ

完成度 70%

10周年を迎えたロックマンシリーズ。最新作のボスキャラ発表だ。

●カプコン●'97年1月中旬発売予定●5,800円●アクション●全年齢推奨

採用ボスキャラ発表！

多彩なアクションと、バリエーション豊かなキャラクターが魅力で人気の「ロックマン」シリーズ。そのシリーズ第8弾の、敵キャラクター応募作品の選考結果を発表しよう。8体いるボスキャラのうち、公募されたのは6体。フリーデザインによるものと、未完成メカとしてイラストを募集した、部分デザインの2部門。今回出しそびれた人は、次回作に向けて今からデザインするのだ。

フリーデザイン部門 3名

野村明史さん フロストマン

小牧健一郎さん グレネードマン

栗城盛登さん アクアマン

今回紹介しているのは正式ネーム。応募時のオリジナルネームは左から、イエティマン、エクスプロードマン、バイオマンだ。フロストマンはロックマンよりもはるかに巨大だ。

部分デザイン部門 3名

松尾佳吾さん ソードマン

畑 裕太さん サーチマン

こちらのオリジナルネームは、左からエインシエントマン、バルカンマン、ピエロマンだ。ソードマンの外観は、古代文明の遺跡のようだ。胴体を分離して攻撃する能力があるらしい。

坂井裕茂さん／クラウンマン

ステージの最後には、ボスキャラが待ち受けている。そのうち前半にプレイできるステージでは、フロストマン、グレネードマン、クラウンマンなどが登場の予定だ。Dr.ライトの研究室で、パワーアップアイテムの補充や、セーブをしながらクリアを目指そう。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

●ティー・イー・エヌ研究所●'97年2月発売予定●価格未定●パチンコ●全年齢推奨

完成度 70%

フィーバーといえばSANKYOパチンコシリーズ

SANKYO実機シミュレーションシリーズの移植が決定！ SANKYOの人気6機種を収録し、すべての釘の調節が可能。新たに追加された対戦パチンコをある条件でクリアすると、人気機種のスペシャルバージョンが登場するぞ。

フィーバーシリーズが人気のSANKYOパチンコから6機種をエントリー。CRフィーバービーチ、CRフィーバービッグパワフルFX、フィーバー忍NIN絵巻SP、ミサイル7・7・6D、アクダマンSP、キャロットボーイのどれをシミュレートする？

フラッピー（仮）

●デービーソフト●'97年2月下旬発売予定●価格未定●アクションパズル●全年齢推奨

完成度 35%

懐かしいアクションゲームが復活するのだ

パソコンがマイコンと呼ばれていた頃に大ヒットした、アクションパズルゲーム「フラッピー」がサターンに復活!! プレイヤーは、フラッピーを操作してクリスタルをゴールまで運ぶだけの簡単なルールなので、ハマることはうけあい。途中出現するお邪魔モンスターは、石やキノコを使って撃退しよう。ワイド／ズームの画面切り替えも可能。全8ワールドの200面は、遊びごたえたっぷりだぞ。

かわいいフラッピーくんを操作して、青い「クリスタル」を押してゴールまで運ぼう。途中には段差や溝などの障害物があるので、石を使って橋を作ったりして進もう。

NEW! エリア51

完成度 80%

エイリアンに乗っ取られた秘密の軍事基地。基地ごと抹殺せよ！

●ソフトバンク●'97年1月下旬発売予定●5,800●3Dガンシューティング●全年齢推奨

アメリカで大人気のガンシューティングが、ついに日本に上陸！「エリア51」とは、ネバダ州に実在する秘密の軍事施設。この基地がエイリアンと、寄生されたゾンビの手に落ちてしまった。プレイヤーは、対エイリアン迎撃部隊員となって、最終的には基地の爆破を目指す。2Pプレイ可能で、バーチャガンに対応しているぞ。

まずはヘリコプターで滑走路から侵入。エイリアンに寄生されたゾンビを一掃しよう。面が進むと成体エイリアンも登場するぞ。

敵の基地で撃って撃ちまくれ！

青いジャケットの味方の隊員を撃ってしまうと、ライフポイントが減少してしまう。核マークのアイテムを撃てば、ガンの性能がパワーアップするぞ。

味方を援護しろ！

ウェーブ1（1面）から始められるビギナーモードと、ウェーブ3（3面）から始められる上級者モードがある。2人同時プレイでガンガン撃ちまくろう。

NEW! シミュレーションズー

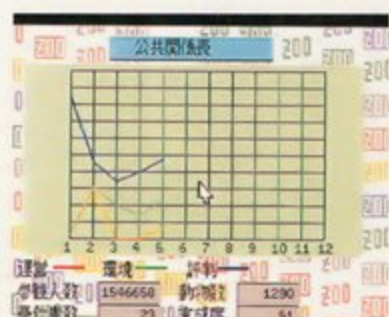
完成度 70%

たくさんの動物を飼育して、自分だけの動物園を作ることができる。

●ソフトバンク●'97年1月下旬発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

廃業寸前の動物園の立て直しを目指す、経営シミュレーションが登場。プレイヤーは園内の整備に着手し、動物を購入することとなる。しかし、あまりに多くの動物を集めすぎると、資金不足でエサが買えず、餓死する動物も出るぞ。他にも、天候の変化に対応したり、予防接種を受けさせるなど園長の仕事は忙しい。フードショップや休憩所を配置して、お客様の満足度を高めることも重要だ。動物をつがいで飼育していると、子供が生まれるなど育成ゲームの要素もある。自由にレイアウトした自分だけの動物園を、立派に育てよう。

園内をかわいらしい動物が動くのが楽しい。歩道をひいて草地や水辺を作成したら、柵やオリを作って人気のある動物を購入しよう。

動物園に客を呼び戻せ

楽しい動物園作りも、経営が思わしくなければ廃業だ。資金や客の評判を常にチェックして、経営が軌道に乗るようにがんばろう。

キリンやコアラ、カバにアフリカゾウ。人気動物は客の動員数の増加につながる。珍しい動物の飼育方法と生態を知ることができる「動物図鑑」も用意。ポリゴンで描かれた動物たちの動くさまは必見だ。

150種の動物から選んで飼育できる

はいぱぁセキュリティーズS

完成度 90%

美少女婦警を育成するシミュレーション。カードバトルもあるぞ。

●パック・イン・ソフト●12月発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

パソコン版が好評の美少女育成シミュレーション。舞台は近未来。プレイヤーは民営警察の交通部の課長として、管轄内を警備しながら３人のかわいい女の子を立派な婦警に育てていく。期限は３年間だが、一定期間で下される評価をクリアしないとゲームオーバーになってしまうのだ。ライバル会社との管轄をめぐる戦争シミュレーションの要素や、おまけの着せ替えモードなど内容は充実。サターンへの移植に際し、イベントシーンの音声化など大幅にパワーアップされているぞ。

パトロール中、不審な人物に遭遇するとカードバトルに突入。勝利をおさめれば逮捕となり、評価がアップする。

メインとなるスケジュール管理の画面。婦警としてのトレーニングと、実際の警備をバランス良く配置しよう。休息を取らせることも重要。

城ノ内天香

メカマニアの天香（声：豊嶋真千子）は18歳。元気な彼女は、暇さえあれば愛車の整備やチューンに励んでいる。

三ツ沢優雅

３人の中では一番年上で21歳の優雅（声：皆口裕子）。おしとやかに見えるが、過激でクールな一面も。

琴吹あやめ

かわいくて胸が大きいあやめ（声：吉田古奈美）は19歳。普段はおとなしいが、いったん怒ると手がつけられない。

もうぢや

完成度 100%

「猫に小判」ならぬ、「猫に小銭」の落ちモノパズル。両替が新鮮。

●ヴァージン インタラクティブ●12月発売予定●5,800円●パズル●全年齢推奨

業務用でも発売された、硬貨を使った落ちモノパズル。１円玉が５個並べば５円玉に、５円玉が２枚で10円玉……というように、硬貨を縦横に並べてどんどん両替をしていく。最終的に500円玉を２枚並べれば千円札になって消えてくれる。９匹の猫と対戦するストーリーモード（対戦もうぢや）と、１人でもくもくとプレイするもくもくもうぢやがある。さらに、仲間うちでわいわい楽しめるふたりプレイもあるぞ。連鎖が決まれば相手にお邪魔なドロボウ猫を送り込むことができる。アイテムを駆使して相手をやっつけろ！

対戦もうぢや

次々に登場する９匹の猫キャラクターと戦うモード。それぞれ個性的な積み方をするぞ。連鎖を狙い、相手にドロボウ猫を送り込もう。

ふたりプレイ

１回戦と３回戦が選べる。キャラは選択できないが、やはり落ちモノは対戦が熱い。連鎖だけでなく、アイテムの使い方も重要なのだ。

もくもくもうぢや

１人でじっくりハイスコアを狙うモード。背景に登場する猫キャラのアクションも楽しめる。これはステージ６のクロノスケだ。

アイテムは2種類

ジェニー

猫のジェニーは、硬貨を１ランク上にしてくれる。連鎖による一発逆転を狙え。

ボム犬

ボム犬は、犬のおまわりさん。ドロボウ猫を一掃する。１回だけ任意で出せるぞ。

NIGHTRUTH —Explanation of the Paranormal— "Maria"

完成度 90%

好評シリーズ第2弾。ヨーロッパで起こった事件の謎を解け！

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●12月発売予定●価格未定●デジタルコミックアドベンチャー●全年齢推奨

主人公の身の回りで起こる不思議な現象をテーマにした「ナイトゥルース」シリーズ。今回は、水凪舞璃亜（声：宮村優子）が主人公だ。物語も日本を飛び出し、ヨーロッパを舞台に展開される。メアリーセレスト号の謎、ファチマの奇跡、切り裂きジャック、かつて起こった3つの怪事件の謎をめぐって、おなじみのメンバーが大活躍するのだ。前作と比べ、イベントCGが大幅に増加されたうえに、会話ウインドウにはキャラの表情が表示されるようになったぞ。

会話ウインドウにはメッセージの表示に加え、人物の顔を表示。表情のパターンは、各キャラごとに30種類以上用意されているぞ。

豪華客船での修学旅行を満喫していた舞璃亜達。しかし、目的地のイギリスへ着く前に、18世紀のメアリーセレスト号船内にタイムトリップしてしまった。はたして元の時代に戻れるのだろうか？

メアリーセレスト号の謎を解け！

他にもこんなストーリーがあるぞ！

ファチマの奇跡

切り裂きジャック

新作ハミダシ情報

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」の発売日が12月27日に決定！ ソフト単体以外に、拡張RAMカートリッジが同梱されたお買い得セットや「KOF'95」とROMカートリッジ、「KOF'96」と拡張RAMカートリッジを同梱した、限定KOFダブルパックも発売されるぞ。

'95＋ROMカートリッジ＆'96＋拡張RAMと、最強装備で発売になる限定版。2つのKOFをまとめてゲットせよ。

写真はネオジオ版「'96」です。

TGLの美少女格闘アクション「アドヴァンスドV.G.」サターン版画面を初公開！

パトラから「ロードランナーエクストラ」が1月10日に発売される。システムは、3月に発売された「～レジェンド リターンズ」と同じものだが、マップは一新されている。用意されたマップは、蝶の形をした、パトラのロゴを模したステージをはじめ遊び心たっぷり。

ソフトオフィスの「幻の魚」。トロールが住む森が舞台の釣りシミュレーションだ。

ココナッツジャパンが「カジノシミュレーション」のリリースを発表。ルーレットやブラックジャック、バカラなど7種類のゲームを収録したカジノゲームだ。CPU戦では、10人もの個性的なキャラが登場し、リアルな駆け引きが楽しめる。最大4人までの同時プレイも可能だ。

11月10日から「サクラ大戦」を買うと、もれなくポスターがもらえるぞ。ポスターがなくなる前にお店へ急げ！

エグゼコ・デベロップメントが、昔懐かしいLDゲームの「タイムギャル」、「忍者ハヤテ」のカップリング版「タイムギャル＆忍者ハヤテ」を発表。発売日は'97年1月17日。価格5,800円。

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.14

全食開欲!!

= Rs' DIARY =

—誰も知らない知られちゃいけーないーぱっぱやーぱぱぱぱーやー。
—いきなり歌？　芸術の秋ってやっ？　でももう冬よ。あー寒い。
—若旦那ーがだーれーなのーかー。
—あら、わりと核心をついてる？
—それはひみつひみつひみつ……。
—……じゃあ最初のハガキ。
—冷たいなぁ……。

あけましておめでとうございます。やっぱり遅いですか？
（千葉県・戸乱プMAN・14歳）
—んにゃ、来年また来てください。
—Rsあての年賀ハガキ、そろそろ出しておかないと載らないわよ。

とある中古屋の店主は、老人ながら強者です。人がソフトを見ていると、あまり売れなくなった中古品を「古いヤツにだってぇ、いいところはあるんだよ。古いものほど大切にせなぁ」と言って勧めてくるんです。これって新しい売り方のひとつですか？　（岩手県・ジェフ老）
—むむ、なかなかの手練。ていうかそのご老人の言うとおりです。だからそのご老人を大切にしてさしあげましょう。命令。

サタマガの発売日にマシーン（自転車）を走らせていたら、クツひもがほどけてペダルにからまり転びました。ふみさんはマシーンで転んだことがありますか？
（宮城県・NOZOMI）
—ふみちゃんって自転車乗れないんだよね、実は。（ばきっ）
—それよりなんで自転車をマシーンというのかが気になるわっ。

そういえばかつては困ったキングとしてサタマガ界のトップに君臨し、誌面を荒らしてサタマガ読者に笑いと感動を与え、その名を轟かせたクレイジーじじい様の記事を、ほとんど見かけなくなってしまった。クレイジーじじいファンの私としてはとてもつらく悲しいことだ。前のように毎号毎号彼の記事が載っているようにしてほしいものだ……。クレイジーじじい様、クレイジーな投稿をもっとしてください。
（長野県・五味　哲・15歳）
—困ったことにRsのスペースというのは限られているのだな。
—でも、最近確かにクレイジーじじいクンの投稿が少ないわよね。
—ガンガンハガキ送るしか！

ポリスノーツのことをついポリノスーツと言ってしまう僕のことをバカにする友人は、去る7月19日に「どきどきメモリアルのスペシャル版をください」と言った。（大阪府・GUY神・18歳）
—わははは、どきどきメモリアル。
—きっとドキドキしてたのね。
—ていうかときめいてたんだね。

一人暮らしのオレが一人でゲームをしていると、バックで「ドナドナ」や「夜明けのスキャット（by由紀さおり）」が流れているような気がするのは気のせいか？
（奈良県・DEB・24歳）
—気のせいです。ていうか幻聴？
—寂しいのよね……。

受験生の僕は半年近くサターンをやっていません。他にもこんなことをしている受験生がいると思います。はっきり言って勉強はつらいです。遊んでいるほうがよっぽど楽です。でもそれは今だけだと思います。今を乗り切れば3月には必ず笑ってサターンができる日が来るはずです。残り時間は2カ月しかありませんが、受験生の皆さん、お互い頑張りましょう！
（神奈川県・ラッタッタ・17歳）
—いいことを言うねえ。
—そういう若旦那の最終学歴は？
—中卒。高校受験の経験すらなし。

先日バーチャスティックプロを買った。その大きさに驚かされていた。ある日、サタマガ8/9号で光吉氏が「バーチャスティックプロは叩いても壊れない」と言っていたのを思い出した。試しに叩いてみた。そしたら見事にボタンが利かなくなってしまった。速攻で修理へ……いつ戻ってくるのやら……。
（出雲良子の許婿　島根）
—何で叩いたんだ、一体!?
—あ、封書で来たのはいいけど封筒がないから住所がわからないわ。
—うっ。便箋にも住所氏名は必ず書くようにしようね。

10月6日近所のセガワールドでバーチャ3の大会に出場しました。実力は虫けら級のウルフ使い・KAZ丸は、1回戦を辛勝するも2回戦でリオンにストレート負け。でもそのリオン使いは準優勝したので当然といえば当然。準優勝の菅原清三さん、おめでとう！　また熱い対戦をしましょう！
（宮城県・KAZ丸）
—スカっとさわやかな感じ。
—各地の大会レポートとかも、ダイアリーネタとしては結構有効。
—熱い戦いの報告を待ってるわ！

今日のセクシャルバイオレンスNo.1

←東京都・クレイジーじじい・20歳

—いい具合に脱アーマーですね。やっぱ100連勝しないとできないコマンドなの？

←愛知県・東海ドリル・23歳

—採用を決めてからコメントに困るというか。
—WARPの飯野社長って、ココ見てるの？

サタマガホームページいよいよ公開！ 感想聞かせてね！

[もっとライトなレースを！]

★セガのアーケードレースゲームは最近バーチャレーシングに始まって、デイトナUSA、セガラリー、インディ500、マンクスTT、そしてセガツーリングカーとリアルなものばかり。確かにリアルなレースゲームもいいけど、子供や女性にはウケないと思う。特に今はアーケードからサターンに移植というのが多い。でもSFCのマリオカートは子供や女性にとてもウケたじゃないですか。サターンもユーザーを増やそうと思うなら、ソニックドリフトみたいなレースゲームを出すべきだと思う。

（愛知県・前田　忍・23歳）

[サターンでVF3の練習!?]

★バーチャファイター３でEボタンをうまく使いこなせない人へ。サターン版「バーチャファイターキッズ」の「コンボつく～る」で「↘G」を作って、Kの横のボタンで出るようにします。そして、シュンかリオンを選んでそのボタンを押すと、VF３と全く同じとはいきませんがきれいに避けができます。指の練習用にいかがでしょうか？

（岡山県・永井俊光・18歳）

―むむ、ナイスアイデア、採用。

[懐古趣味もいいけれど]

★最近よくメガドライブやSGシリーズソフトの移植希望を見かけます。みなさんが移植を希望していらっしゃるソフトは、確かにどれも名作だと思います。でも、そのソフトをプレイしたことがあるのであれば、少なくともそれを持っているわけですよね？　例えば事情によりハードやソフトを手放してしまったということも考えられますが、もしそうであれば、それほどまでに好きなものをなぜ売ってしまったのですか？　また、そのゲームをプレイしたことがないのであれば、なぜ移植を希望するのですか？　同じ理由で、MD、SC以外のコンシューマ機からの移植希望、例えばドラゴンクエストやファイナルファンタジーなども同様です。参入希望ならわからないでもないですが……。なぜみなさんは、新しいソフトの可能性、面白さに目を向けようとしないのですか？　なぜ後ろや横ばかりを見るのですか？　単に思い入れだけで声を大きくしても、ビジネスの場にいるソフトハウスのみなさんに声は届かないと思います。指をくわえて他機種や旧機種を見ていないで、逆に他機種のユーザーが羨ましがるようなゲームが出ることをみんなで期待しようじゃないですか。アーケードを除いて、旧機種・他機種からの移植希望は、セガというブランド名にコンプレックスを持っているみたいで、サターンユーザーの私としては見ていて非常に気分が悪いです。もちろん、この文章はユーザーだけに向けたものではありません。セガやライセンシィのみなさん、誰もがプレイしたくなるような、素晴らしいソフトを出してください。

（東京都・ひかりゅ・18歳）

[サターンの本領発揮!?]

★このごろのゲームは、クリアしたあとの満足感に欠けていると思うのは私だけだろうか？　機種に関わらず、ハードの性能に頼った安易なゲームの流出、流行だからといって作られた企画倒れのポリゴンゲーム、過去の栄光を引きずって、ただシリーズ名だけで売れているゲーム……。そんな中で私が今一番期待しているのがGDNETの活躍です。クリエイターの人々が力を出し切れる場を作り、いいゲームを作ろうとしている力強さがあっていい！　そういう意味で、「グランディア」のようにメーカー名やシリーズ名などのイメージではなく、裸で真っ向からユーザーに挑戦するソフトは、いわゆる「有力」と呼ばれているメーカーが作ったソフトよりもクオリティが高いでしょう。私は「グランディア」が「サターンの実力を見せつける」ソフトになってくれることを願います。

（岩手県・戦部サクラ・17歳）

サタマガギャラリー

一席

⬅長崎県・とりのね

―これだ！　こーいうドラマを感じさせるハガキを待っていたんだ！
―っというわけで、今月の一席はとりのねさんのバーチャコップ２に決定！

今日のまだまだ小数派？

⬆富山県・上本ヲメツ

―まだまだ謎だらけのタカラの新作、D-XHIRD。いったいどんな格闘ゲームに仕上がるんだろう？　期待大！

ゲゲゲの鬼太郎

⬆青森県・ざるそば

―ふご、鬼太郎とな!?　ざるそばさん、なんか有明とかにいそうな雰囲気……。
―えっ、有明？

Rs' テーマ投稿 井戸端会議

GDNETに声援を送ろう！

★あれは去年の初めの頃でした。当時浪人生だった僕は寒さとプレッシャーと不安と寝不足の毎日を送っていました。そんな僕の心の支えだったのが、95年2月24日に発売が予定されていた「エストポリス伝記Ⅱ」です。「頑張って早く大学に受かれば発売日からこのゲームをプレイできる」と自分を励ましてがんばりました。結果、大学に受かったあとも寝不足の日々が続いたのですが……。そして今、GDNET発足のニュースを聞いて、正直驚きました。なんとあの「エストポリス伝記」を作ったネバーランドが参加しているというではないですか。ひたすら嬉しいの一言です。僕が「エストポリス伝記Ⅱ」を無理やり買わせた7人の友人達もみんな待ってます。がんばってください！

（埼玉県・下田明広・21歳）

★私がGDNET参加の各社に対して言いたいこと、それは……なにもありません。正直なところ、GDNET参加各社の意気込みは、私の想像をはるかに超えています。それは、サタマガに掲載されているインタビュー記事を読むことではっきりすると思います。今まで本当にやりたかったことがあるのにその機会がなかった人達が、GDNETという旗の下で、ついにその真の実力を発揮できるときがきたのです。自分達の力で素晴らしいゲームを生み出そうというその心意気は、たとえ文章という間接的な形ではあっても、我々サターンユーザーにひしひしと伝わってきました。そのような確固たる信念を持つ人々に対して口を差し挟むのは失礼にあたる気がするのです。だけど、1つだけ伝えたいことがあります。「頑張ってください！」

（千葉県・フォイエルガイスト）

★10年ほど前、とあるアニメ制作会社の社長さんが「アニメは見ている人達に夢や希望を与えるものでしたよね。でも最近は派手な戦闘シーンやラブシーンを売り物にしている作品が多い。決してそういう作品を否定はしないけれど、そろそろ原点に戻ってもいい頃じゃないだろうか？」と言っていました。これってゲームにも言えることですよね。話題になるゲームといえば、ビッグタイトルや恋愛（ホントに恋愛か？）シミュレーションや年齢制限ソフトばかり。淋しい限りです。そこにきてこのGDNETの登場は、非常に期待の持てるニュースでした。ぜひ大手メーカーにない夢のあるゲームを作ってほしいと思います。

（埼玉県・MS-06R）

★素晴らしいの一言。私としては「グランディア」に期待大。GDNETができたことにより、より小さなメーカーもサターンに参入しやすくなったことと思う。これでやっと各雑誌に「参入メーカーが少ない」と言われ続けたサターンのイメージがふき飛ぶわけである。あとはセガが安くてよりよい開発機材を提供できるようになれば、サターンの未来はきっと明るい！

（宮城県・高野智寛・18歳）

★GDNETの中で私が最も期待を寄せているのはクインテットです。クインテット作品の中で、「ソウルブレイダー」「ガイア幻想紀」「天地創造」の3本は、シナリオやBGM、その他すべてにおいて、ゲーム史に残る名作だと思います。これらは単純なファンタジーではなく、哲学的思想のもと、命の尊さ、生きることのきびしさを盛り込んだ点で、他のRPGとは一線を画していると思います。クリア後何かを考えさせられる作品は、これら3作品だけでしょう。クインテットの次回作にも期待します。

（愛知県・ナイツでナイス）

★GDNETは今のところ、ゲームアーツばかり目立っていると思う。他の所ももっと紹介するべきだ。今、GDNETが作られたということは、非常に意義のあることだと思う。本当に良いソフトを作ろうとする姿勢には拍手を送りたい。また我々ユーザーも、しっかりとした目でゲーム業界を見ていく必要がある。良質のソフトが集まるハードであってほしい。発売本数が少なくても参入メーカーが少なくてもいいと思う。GDNETには本当にがんばってもらいたい。

（静岡県・高橋秀明・21歳）

★1社か2社だけが飛び抜けていてはGDNETの存在意義があまりないと思う。現状では、ゲームアーツばかりが目立っているようなので、他のソフトハウスにも頑張ってもらって、GDNET全体のブランドイメージを引き上げてほしい。個人的にはクインテットとビッツラボラトリーに期待している。

（福岡県・立花　修）

のテーマは……

セガサターン2周年にそえて

早いもので、セガサターン発売から早くも2周年を迎えようとしている。そこで、サターンの現状や未来についてのコメントを募集。意見・要望、いろんなハガキを待つ!!

今日のシミュレーションとかRPGとかファンタジーとか

⬆神奈川県・約束は果たした

—なんの約束を果たしたの？
—ふふふ、それは言えないなあ。

⬇徳島県・吉田工行

—グランディア、すごい前人気だね。
—井戸端会議あてのハガキも多かったよ。

⬆千葉県・しーらかんす

—オウガバトルのハガキもじわじわと増えてるね。これまた前人気の高い1本。

⬇静岡県・なるな

—オウガ2連発。背中の鬼が……。うおおユウジロー！　って誰だ、俺。

バーチャだよ!! 全員集合

★バー茶ガラ

●秒間1677万ポリゴンで表現されただしがらのお茶っ葉を見て楽しむ。もちろん畳に撒いてホウキで掃いたり、お茶パックと称してポリゴンをきれいなお姉さんの顔に張り付けたり、ヒゲにまぶしてみたりと様々な楽し方ができる。最終的に、ノーベルもビックリな利用方法（風呂に入れるとアトピー性皮膚炎が治る、アフターシェーブにこすりつけるとよいなど）を発見したらチョベリグ（死語）モードに入ることができ透明急須で茶葉が開いていくさまを思う存分鑑賞できる。その時急須の中で茶柱が立てば、当然上下左右からのショートリプレイがあり微妙？

（東京都・まんぼう）

★バーチャハイター

●大方の予想通り洗濯するゲームかと思いきや、意外にも洗濯するゲーム。もちろん真っ白なポリゴンTシャツや色柄もののポリゴンワンピースもOKで、ポリゴンワイシャツのポリゴンえりやポリゴンそで口の黒ずみ、ポリゴン子供服の泥・油汚れもバッチリ。適切な分量と微妙な投入タイミングをつかんで、完璧な洗い上がりを実現できると、物干し台の上下左右からのショートリプレイ。でも子供に2秒で真っ黒に汚され立腹。

（東京都・蒲田ボウル）

★バーチャハエトリ

●部屋の中のハエトリ紙にくっつく蝿を見て楽しむゲーム。蝿は一匹一匹グローシェーディングが施され、モーションキャプチャーで動く。1つの部屋にいる蝿をすべてハエトリ紙につけることができればクリアとなる。部屋は3つ用意されており、360度視点切替でフルポリゴン。隠しモードとしてバーチャガンで蝿を撃てる。

（宮城県・ゲラウッ・18歳）

コマまんが サタマガくん

➡東京都・瀬死之鯉

➡愛利権・播磨宏和・14歳

➡青森県・ぞう大巨神

⬅宮城県・葉村貴久

⬅東京都・つよいロボ

⬅長野県・によ

王様の耳

●ワープの飯野社長は実のところヒロミらしい●ラスプロ2の舞台を東京のままでいくか大阪にするかでノッ○と青○がモメているらしい●エインシャントとトレジャーの合作第1弾「バーチャおそ松くん」がセガの超隠し玉らしい●BAL-BAS-BOWは不規則変化ではないらしい（大阪府・GUY神・18歳）

GALs' ふり～区

★この前、とあるデパートのゲームコーナーで「VF2しよ～」と思ってきょう体のほうへ行ってみると、私と同い年くらいの男（「の子」とつけるのはちょっと嫌）がゲームもしていないのにイスに座り込んでとなりの友人らしき奴としゃべっていた。「げっ」と思わず声に出してしまったので慌てて反対側にまわり、こっちからできるかなぁ？ と思って100円入れて「1P」を押した私。……100円ムダにしてしまった……。そのあとサラでプレイしたら今までの最高記録が出たので嬉しかったが、くそー、あいつら許せん！　もーちょっと人のこと考えろよぅっ。

（長崎県・北海勇魚・15歳）

★最近サターンで恋愛SLGが増えていることについてですが、私は別にいいのでは？　と思います。RPGなどでも色恋沙汰があったほうがストーリーも盛り上がって楽しいと思うのですが……。まあ、女性としては可愛い女の子だけでなく、やっぱりかっこいいお兄さんもたくさん出てくれた方が嬉しいですけど（笑）。結局、同級生でもサクラ大戦でも、人気が高いのはゲームとして面白いからで、そういうのは女性がプレイしても十分楽しめますよ。ただ一言だけ言いたいのは、主人公の顔は出してほしいです。変に隠れているのは不自然だし、どうしたって主人公＝プレイヤーではないのですから。サクラ大戦は、その点主人公がいい男でヨイです（笑）。

（千葉県・まあえ・32歳）

サタマガホームページ公開開始!! http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/

サタマガ 公開質問状

★データバンクの№267「HYPER REVERTHION」の価格が〝SHT〟になっているんですけど、日本円しか持ってない僕でも買えますか？（長崎県・千野　通・15歳）

—難しいなあ。お店の人と相談してね。ていうか誤植。ゴメン。

★見た人の目を釘付けにするスコアネームを教えてください。

（茨城県・LIA・17歳）

—SSM。セガサターンマガジンの略。ソフトSMじゃないよ。それとRPGなんか微妙でいい感じだね。

★サタマガギャラリーには、1号あたりどのくらいハガキが送られてくるのですか？

（東京都・ミチロウ・20歳）

—それより、ペンギンは旦那で、メガネの人が若旦那っていう事実のほうが大事です。100枚前後。

★ときどき同じ号で複数掲載されている人を見かけますが、その人は掲載された数だけ図書券を貰えるのでしょうか？（同様2通）

（大阪府・小野哲郎・16歳）

—貰えません。ごめんなさい。

こだわりのイッピン★

★今年の5月に買って以来、いまだ飽きずにプレイしているゲーム「Jリーグプロサッカークラブを作ろう」。みんな「単調だ」とか言うけれど、僕は結構ハマれた。自分のチームを強くして、名門チームに圧勝なんてことになるまでプレイした人ならわかるはずだ。このゲームは他の育成シミュレーションより難しい。だから燃えるのだ。資金に苦しみ、選手の相性やコントロールの難しさに苦しみながらも勝ち取る栄光。ビギナーにはつらく見えるかもしれないけれど、このゲームはやればやるほどハマっていく「アリ地獄」のようなゲームだ。飽きれば終わりの生命線の細いこのゲームを支えたのは、この難しさなのではないだろうか。今度はイベントを増やしたりシステムに変化を加えて「生命線」を太くした続編を出してほしい。

（東京都・清水純也）

ムダゲーばんざい！

★予想

●競馬、競艇、オートレースなどのあらゆるレースを予想するゲーム。むろんすべて実名で、過去のデータをCDの限界までインプット。オプションの競馬新聞や情報誌を駆使して細部まで分析された予想を立てろ!! ただし、そのタイトルの通り予想するだけ。レースの結果すらわかりません。

（北海道・那須昌宏・15歳）

★シーモンキー・ゾーン

●業界発のプランクトン育成ゲーム。ポリゴン（1体あたり16枚）によりシーモンキーの繊細な動きを再現。ただし画面上では1体あたりわずか2ドット。

（東京都・東高円寺34）

INFORMATION

—今、最高ですか？

—は!?

—最近勘違いしてる人が多いみたいだけど、ペンギンは「旦那」で僕は「若旦那」。覚えてね。

—で、わたしは「ふみ」。ついでにこの読者ページの名前は「リーダーズステーション」で、略称は「アールズ」って読んでね。

—ところで、最近ハガキが増えてきたね。嬉しい限り。

—でも「図書券がまだ来ない」っていうハガキもきてるわ。

—ぎくっ。確かに図書券やソフトの発送が遅れ気味。ゴメンね。

—おーい、米がないぞ。

—あ、旦那。久しぶり。

—うちは米を買う金もないのか？

—だって、旦那はペンギンでお金稼いでくれないし、若旦那は自腹で図書券を大量に買ってるし。

—しかもソフトも月6本。

—今回のソフトプレゼントは？

—まず一席のとりのねクンと、VF3練習法を開発した岡山の児島クン、それからムダゲーの神髄を理解している北海道の那須クンに！

今日の帝国華撃団!!

—加速する一方のサクラ人気。限定版はちゃんと入手できた？　もちろん、サタマガギャラリーにもサクラ関連のイラストが続々届いているぞ。今回はこの3枚を紹介！

⬆東京都・神谷沖乃

—まずはさくら。主人公だけあって人気もひとしお。個人的には紅蘭のイラストも希望。

⬆佐賀県・柊誠亜RX

—でぇ、こっちはクマとジャンボール。—じゃなくてアイリスとジャンポール。

⬆京都府・Cuvie

—しっとりとした大人の色気ってヤツですか。—すみれやカンナのイラストも待ってるわ！

ハガキのあて先は

—採用者には500円分の図書券、中でもよかった人3名にソフトを進呈。文章・イラストにかかわらず希望ソフト名を明記してね。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジンRs○○係まで

11月8号のお詫びと訂正

次世代裏技リーグ、P232の「ボスキャラが使える」に、解説が不十分な点がありました。本文中「オプションで対決前のデモをオフにしておけば1人用、2人用の両方で使うことができる」の表記は「全キャラでゲームをクリアした状態で、オプションのショートカットをオンに設定すれば、1人用でもボスキャラを使うことができる」です。

Rs'インターネット版は http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/rs/rs.html

セガサターンのイベントキャラバンがいよいよスタート！

日程	会場
11月 9・10日	横浜・ランドマークタワー 福岡・キャナルシティ
11月 16・17日	札幌・新千歳空港センタープラザ 広島・クレドふれあい広場
11月 23・24日	東京・東京（お台場）ジョイポリス 名古屋・ナディアパーク
11月30日 12月1日	東京・恵比寿ガーデンホール 大阪・梅田ステラホール

セガとフジテレビ系列の主催によるセガサターンユーザー待望の「セガサターン　デジタルサーカス」が、11月９日よりスタートする。毎週２会場ずつ、全国８地区に訪れるこのイベントキャラバンは、セガとライセンシーが年末・年始に発売を予定する最新作を展示。来場者は実際にプレイをして確かめることができる。

また、プロモーションゾーンでコンパニオンが配布している（東京ジョイポリス会場は除く）アンケートに答えて、会場内のＢＯＸに投函するか、または郵送すると、抽選でマツダの新型ファミリアが２名に当たる他、アルバスプーンの限定モデルや日立製家庭用ファクシミリ、それにサターンとモデムのセットなど、とても豪華な賞品が当たってしまう。友達も誘って、ぜひ出かけてみよう。

デジタルサーカス出展予定タイトル

NiGHTS　into dreams.../セガ	ファンキーファンタジー／吉本興業
ファイティングバイパーズ／セガ	マジックカーペット／エレクトロニック・アーツ・ビクター
サクラ大戦／セガ	銀河英雄伝説／徳間書店
マジカルドロップ2／セガ	バトルバ／日本ビクター
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス／セガ	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ～蒼を受け継ぐ者～／バンダイ
ワールドシリーズベースボールⅡ／セガ	実況おしゃべりパロディウス／コナミ
セガサターン インターネット／セガ・アプリックス	ENEMY ZERO／ワープ
リグロード サーガ２／セガ	タクティクスオウガ／リバーヒルソフト
バーチャコップ2／セガ	ウルトラマン　光の巨人伝説／バンダイ
ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION／セガ	ファイヤープロレスリングS　6MEN SCRAMBLE／ヒューマン
電脳戦機バーチャロン／セガ	シャイニング・ザ・ホーリィアーク／ソニック
テラ　ファンタスティカ／セガ	NISSAN PRESENTS OVER DRIVIN' GT-R／エレクトロニック・アーツ・ビクター
人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント／セガ	エアーズアドベンチャー／ゲームスタジオ
SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル／セガ	銀河お嬢様伝説ユナ　RIMIX／ハドソン
デイトナUSA　Circuit Edition／セガ	天外魔境　第四の黙示録／ハドソン
Bug too!!　～もっともっとジャンプして　ふんづけちゃって　ぺっちゃんこ～／セガ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／SNK
Mr. Bones／セガ	ファンキーヘッドボクサーズ／吉本興業
リアルバウト餓狼伝説／SNK	ミニ四駆／メディアクエスト
ルナ　シルバースターストーリー／角川書店	超時空要塞マクロス　～愛・おぼえていますか～／バンダイビジュアル
パズルボブル2X／タイトー	ゲゲゲの鬼太郎／バンダイ
サターンボンバーマン／ハドソン	重装騎兵レイノス2／メサイヤ
伝説のオウガバトル／リバーヒルソフト	ルームメイト／データム・ポリスター
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣／SNK	トゥームレイダース／ビクターインタラクティブソフトウェア

※会場によっては出展されないタイトルもあります。また、上記以外のタイトルが出展されることもあります。

パワーステージで繰り広げられるデジタルパフォーマンス

さて、この「デジタルサーカス」は、ただ新作をプレイしてもらうだけではない。各会場には“パワーステージ”が設けられ、さまざまなパフォーマンスが行われる予定だ。「ライセンシーＰＲタイム」や、大画面を使った「ソフトハイライト集」などで、ショップや雑誌では知ることのできない情報が得られることは間違いない。さらに、ボリショイサーカスのメンバーが, 大画面に写し出されるＣＧ映像やサターンでおなじみのキャラクターと一体になって、これまでにないデジタル・エンターテイメントを繰り広げてくれるぞ。

11月30日の東京・恵比寿会場には広井王子氏がゲスト出演予定。「天外魔境　第四の黙示録」の制作秘話などが聞けるかもしれない!?

一部会場の「エネミーゼロ」プレゼンテーションには飯野賢治氏が自ら登場。サタ教とは比べ物にならないほどアブナイ話が聞けてしまうか。

⬆サイバーラビリンスで踊るヒロインリキッドヴィーナスが、魔王ブラックアイスにさらわれてしまった。大画面に写し出されるセガのキャラクター達の力を借りながら、勇者は魔王に挑む……。ライブアクションを交えたソフト紹介に注目！

⬇土曜日は午後2時、日曜日は午後12時より予選大会を開催。それぞれ１時間前に整理券を配布する（会場により変更の可能性があるので、参加希望者は余裕を持って会場に行ってください）。予選参加32名から８名が本戦に出場可能。優勝者にはサターン版「バーチャロン」のソフトとツインスティック、それにセガのデジタルカメラ「デジオ」がプレゼントされる予定だ。参加賞のオリジナルサターンキーホルダーは貴重。

パワーステージ　パフォーマンスプログラム

ステージでは、このプログラム以外にもCMタイム(映像による)などが予定されています。また、この内容は10月下旬時点の予定ですので、会場によって変更される可能性があります。

土曜日 SATURDAY

- 13:00　オープニング
- ソフトライセンシーPRタイム
- 「エネミーゼロ」プレゼンテーション
- 15:00　デジタルサーカス(25分)
- 「バーチャロン」ゲーム大会
- 「エネミーゼロ」プレゼンテーション
- 17:00　デジタルサーカス(25分)
- ソフトライセンシーPRタイム
- 18:00　エンディング

日曜日 SUNDAY

- 10:00　オープニング
- 「エネミーゼロ」プレゼンテーション
- ソフトライセンシーPRタイム
- 11:00　ソフトライセンシーPRタイム
- 12:00　デジタルサーカス(25分)
- 13:00　ソフトライセンシーPRタイム
- 14:00　「バーチャロン」ゲーム大会
- 「エネミーゼロ」プレゼンテーション
- 15:00　デジタルサーカス(25分)
- 16:00　ソフトライセンシーPRタイム
- 「エネミーゼロ」プレゼンテーション
- 17:00　デジタルサーカス(25分)
- ソフトライセンシーPRタイム
- 18:00　エンディング

サターンソフト

攻略 Data Search データサーチ

もっと知りたいあのソフトを完全解析……Vol.3

エターナルメロディ

●メディアワークス●発売中●5,800円
●シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

ライターからの一言アドバイス

実は●ィザーズハーモニーもしっかり全キャラでエンディングを見てしまっている。●きメモや卒●ですらそこまでやっていないのに、何故だ？どうもこのゲームはツボなようで「仕事以外ではやらねぇ！」という誓いをあっさり破って、今はカレン姉さんに愛注いでいます。ここでちょっと補足説明。２章からの各街でのデートとバイトのの表は４項目までしかありませんが実はもっとあります。残りは自分の目で確認してね（ライター／ポン吉）

楽でしい 旅をしたい人に贈るエタメロ冒険の書

可愛い女の子３人との冒険の旅、このすばらしいシチュエーションの旅をより楽しく、より楽に進めたいと思っているキミのために、この「冒険の書」を贈ります。ただし手助けできるのは冒険の序盤「海賊王の島」まで。これ以降は頼もしい３人の仲間と協力して進めてください。仲間とのハッピーエンドを願って……。

キャラクター相性表

この表の見方は縦軸のキャラクターが横軸のキャラクターに対してどう思っているかを表しています。

	主人公	楊雲	メイヤー	カレン	アルザ	若葉	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
主人公		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
楊雲	△		○	○	△	◎	△	◎	◎	◎
メイヤー	○	○		○	△	☆	○	○	○	○
カレン	◎	○	○		○	○	△	◎	☆	◎
アルザ	◎	×	△	☆		◎	×	△	☆	△
若葉	☆	◎	◎	◎	◎		◎	◎	◎	○
リラ	△	○	◎	△	×	○		△	△	◎
ウェンディ	◎	◎	○	◎	×	◎	×		○	◎
キャラット	◎	○	△	☆	☆	◎	◎	◎		☆
ティナ	☆	◎	△	◎	○	◎	△	◎	☆	

♣相性表の見方♣

☆…最高♡　△…良くない
◎…仲良し　×…犬と猿
○…ふつう

1章 仲良しパーティを作ろう！

「楽で楽しい旅」の第一歩として欠かせないのがパーティー内の仲間同士の相性。冒険の中で仲良くなることがあるとはいえ、初めから仲が良いほうが楽なのは当然のこと（ケンカの処理で貴重な街のイベントを潰したくはないよね）。この表を参考にベストなパーティーを作って冒険へ出発しよう。

世界は2人のため？ 超仲良しさんはこの2人

この相性表を参考に、仲良しさん達を見てみると……。カレン＆キャラット、アルザ＆キャラット、キャラット＆ティナの３組が超仲良しさん。この３人でパーティーを組めばベストだ。次点としてメイヤー、若葉。素直な子やおっとりした子は誰とでも仲良くなれるようだ。

ちなみにワーストは？

絶対同じパーティに入れたくない犬猿コンビは、アルザ＆リラ、リラ＆ウェンディ。リラは全体的に誰とも相性が良くないので、パーティに入れると苦労する。

2章 目的地はガミルの洞窟。まずはゲームの流れをつかもう

この2章から4章までは目的のダンジョンクリアまでを区切りとして、移動中に起こるイベント、街ごとのデート先とアルバイト先のデータ、各ダンジョンのマップを紹介しよう。5章、6章の表と合わせて活用すると便利だよ。

街 パーリア 出発

村 ムラン

バイト先	お出かけ
街路	街路
宿屋	道具屋
市場	水族館

5日 木漏れ日の約束(ティナ)

町 トゥバリン

バイト先	お出かけ
宿屋	道具屋
靴屋	図書館
教会	噴水広場
花屋	本屋

6日 神秘の洞窟(メイヤー)

街 バリジア

バイト先	お出かけ
街路	街路
道具屋	骨董品屋
町医者	アクセサリー店
防具屋	花屋

10日 Mistake!(アルザ)

大都 ジェクリ

バイト先	お出かけ
アクセサリー店	靴屋
ギルド	古本屋
役所	市場
ペットショップ	公園

7日 お気に入り(若葉)

町 トンペイ

バイト先	お出かけ
道具屋	骨董品屋
町医者	アクセサリー店
パン屋	憩いの広場
古本屋	庭園

8日 カーニバル(ウェンディ)

村 キャベリア

バイト先	お出かけ
市場	水族館
公園	舞台小屋
憩いの公園	占い小屋

6日 頼りにしてよ(カレン)

ガミルの洞窟 到着

最初のダンジョンまでということで、途中に登場する街の数も少なめだ。パーティー内にリラかアルザがいた場合は、洞窟に到着する前にダンジョンイベントが起こる。初めから強いライバルチームに対抗するため、ガミルまではひたすら特訓とアルバイトをしよう。

移動中に起きるキャラ別のイベント。成功させると友好度もアップ。

アルザがいた場合は「魔法の鏡」を求めてダンジョンへ。

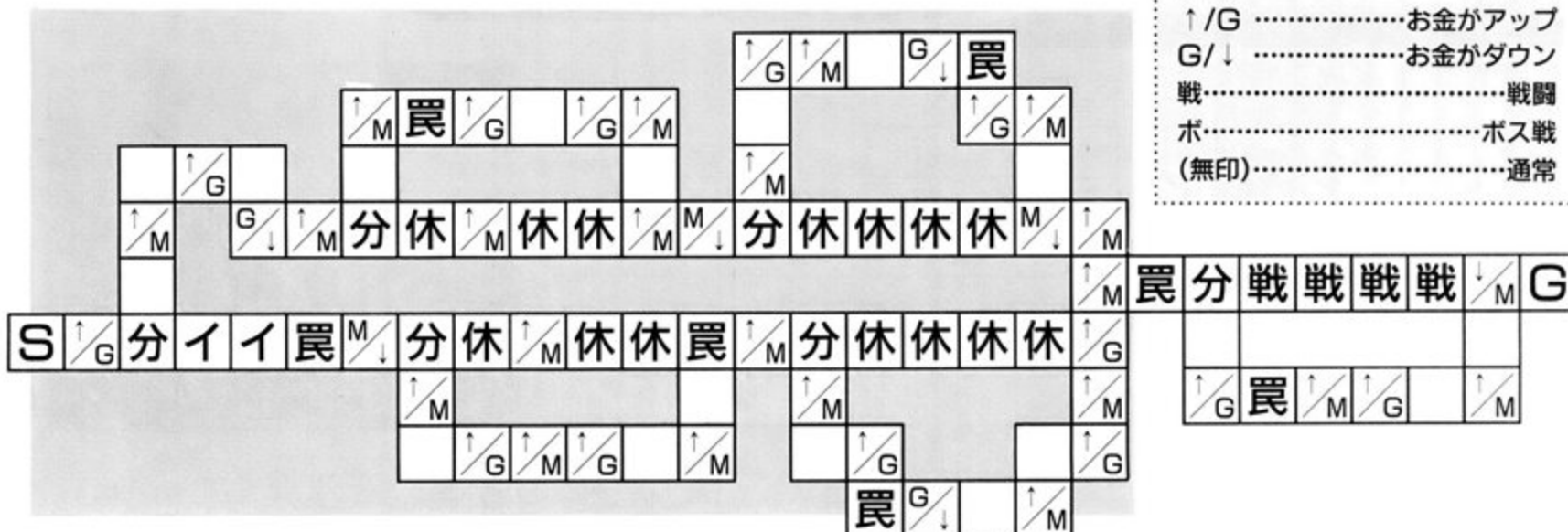
ガミルの洞窟

わかりやすい直線マップ。休み覚悟で直進か、それとも「急がば回れ」か?

最初のダンジョンなので道は単純。ライバルパーティーとの戦闘をできるだけ避けるため1つ目の分岐で相手と違うルートを選ぼう。後はルーレットに祈るのみ。出した数字と下の地図を見比べて進んでいこう。ライバルパーティー同士が潰し合ってくれると良いのだが……。

↑/G ↑/M G/↓ 罠
↑/M 罠 ↑/G ↑/G ↑/M ↑/G ↑/M
↑/G ↑/M
↑/M G/↓ ↑/M 分 休 ↑/M 休 休 ↑/M M/↓ 分 休 休 休 休 M/↓ ↑/M
↑/M 罠 分 戦 戦 戦 戦 ↓/M G
S ↑/G 分 イ イ 罠 M/↓ 分 休 ↑/M 休 休 罠 ↑/M 分 休 休 休 休 ↑/G
↑/M ↑/M ↑/M ↑/G 罠 ↑/M ↑/G ↑/M
↑/G ↑/M ↑/G ↑/M ↑/G ↑/G
罠 G/↓ ↑/M

ダンジョンマップの記号

記号	意味
S	スタート
G	ゴール
分	分岐点
罠	トラップ
休	1回休み
イ	イベント
↑/M	MP回復
M/↓	MP減少
↑/G	お金がアップ
G/↓	お金がダウン
戦	戦闘
ボ	ボス戦
(無印)	通常

3章 ソーブルの湖までキャラの育成に重点を置こう

ガミルの洞窟

廃墟 アルジェ

バイト先	お出かけ
教会	噴水広場

9日 なし

村 ムー

バイト先	お出かけ
アクセサリー店	靴屋
図書館	サーカス
美術館	メロディランド
アトリエ	アトリエ

8日 Lost Child(キャラット)

街 ギドレ

バイト先	お出かけ
街路	街路
学校	教会
質屋	闘技場
植物園	公園

6日 これが最後の仕事(リラ)

町 ゲッコウ

バイト先	お出かけ
教会	噴水広場
事務所	雑貨市
各種屋台業	本屋
探偵	定食屋

12日 古代探訪(メイヤー)

大都 ターヴァルザン

バイト先	お出かけ
でっかい病院	美術館
噴水広場	コンテスト
劇場	雑貨市
サーカス	アトリエ

8日 なし

街 シルベリア

バイト先	お出かけ
薬局	防具屋
ペットショップ	公園
高利貸し	劇場
動物園	ゲーセン

9日 でんじゃらす・がーる(若葉)

廃村 フワーソン

バイト先	お出かけ
道具屋	骨董品
各種屋台業	憩いの広場

5日 正しい休暇の過ごし方(アルザ)

町 タスペル

バイト先	お出かけ
ギルド	古本屋
義勇団	競技場
本屋	動物園

8日 旅は道連れ(ウェンディ)

村 ジール

バイト先	お出かけ
パン屋	憩いの広場
古本屋	庭園

5日 なし

街 アッシュ

バイト先	お出かけ
骨董品屋	服屋
武器屋	喫茶店
庭園	スーパーゲーセン
闘技場	遊園地

6日 召し上がれ(メイヤー)

ソーブルの湖

ガミルの洞窟から、次の目的地ソーブルの湖まではかなり長い時間が空いている。ここではキャラクターの育成に専念しよう。短所を補うのではなく長所を伸ばすといい。

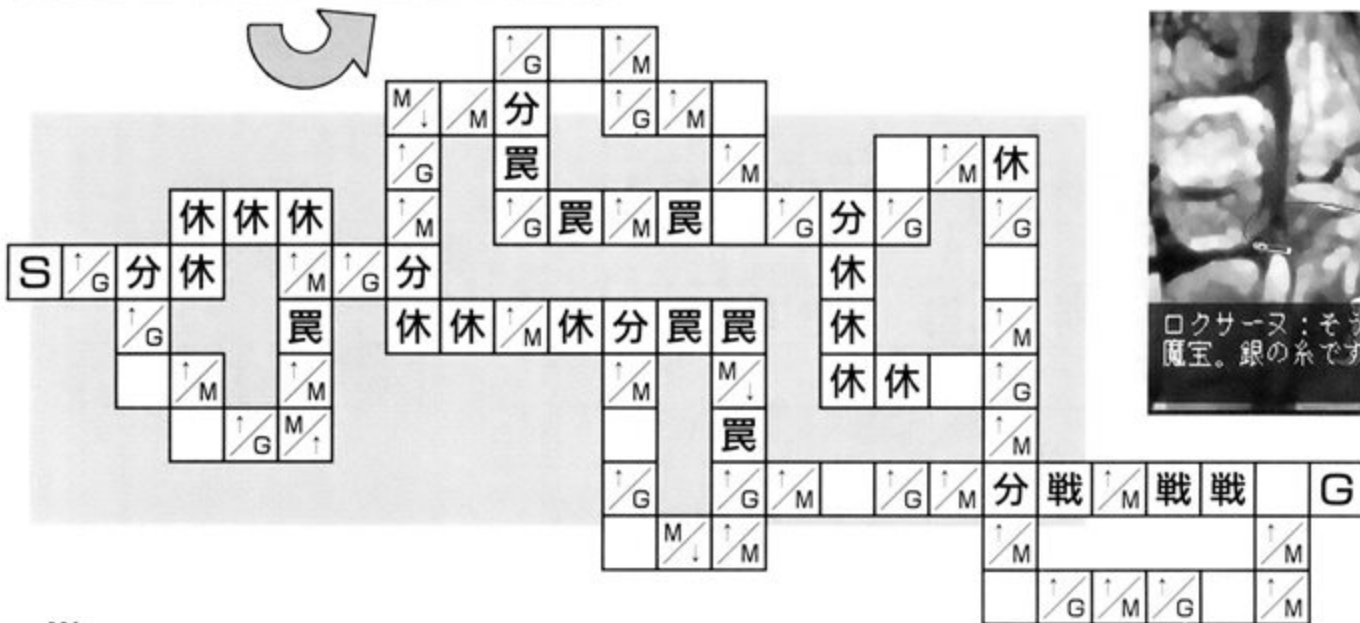
この若葉のイベントが比較的大きいダンジョンイベントに。

番外 正しいルーレットの止め方

次に印の所に6が出る場合を考えて、ほんの少しのパワーでルーレットを回すのがコツだ。

ルーレットの目がこの位置ならゲージは一回転弱のパワーでOK。

ソーブルの湖

ここは分岐点で、どんな選択をしてもゴールまでのマスの数はそれほど変わらない。分岐点では次に自分の止まるマスを下のマップで調べて、損のないほうを選択して進もう。

4章 船の中に隠された魔宝を探せ

ソーブルの湖

順調に行っていればそろそろこの辺りで、お金にも余裕が出てくるはずだ。街でデートできる場所と6章の相性表をチェックし女の子て出かけよう。友好度を上げる相手は1人にしておこう。全員と上手くつきあう●きメモのようなことは難しいので、根気よくいこう。

8日 元気のもとを探せ（ティナ）

町 キリーア

バイト先	お出かけ
武器屋	喫茶店
防具屋	花屋
鍛冶屋	植物園
植物園	噴水公園

12日 なし

街 ベン

バイト先	お出かけ
宿屋	道具屋
町医者	アクセサリー店
喫茶店	ペットショップ
花屋	本屋

9日 旧友（カレン）

大都 カーゼルーン

バイト先	お出かけ
喫茶店	ペットショップ
ペットショップ	公園
図書館	サーカス
でっかい病院	美術館

6日 歴史の影の中で（楊雲）

街 カミムマ

バイト先	お出かけ
服屋	武器屋
宿屋	道具屋
教会	噴水広場
競技場	博物館

5日 ミラーゲート（アルザ）

町 フェルソン

バイト先	お出かけ
学校	教会
鍛冶屋	植物園
水族館	ハイパーゲーセン

9日 気にしてほしいから…（レミット）

林道 ジュンベイ

バイト先	お出かけ
骨董品屋	服屋
大工	舞台小屋

8日 しあわせの意味（リラ）

村 マイドウ

バイト先	お出かけ
町医者	アクセサリー店
市場	水族館
宿屋	道具屋

7日 お花はいかが（キャラット）

浜辺 ゲンショウ

バイト先	お出かけ
道具屋	骨董品屋
鍛冶屋	植物園

5日 なし

海賊王の島

イベントでは普段とは違う一面を見せてくれるレミット。

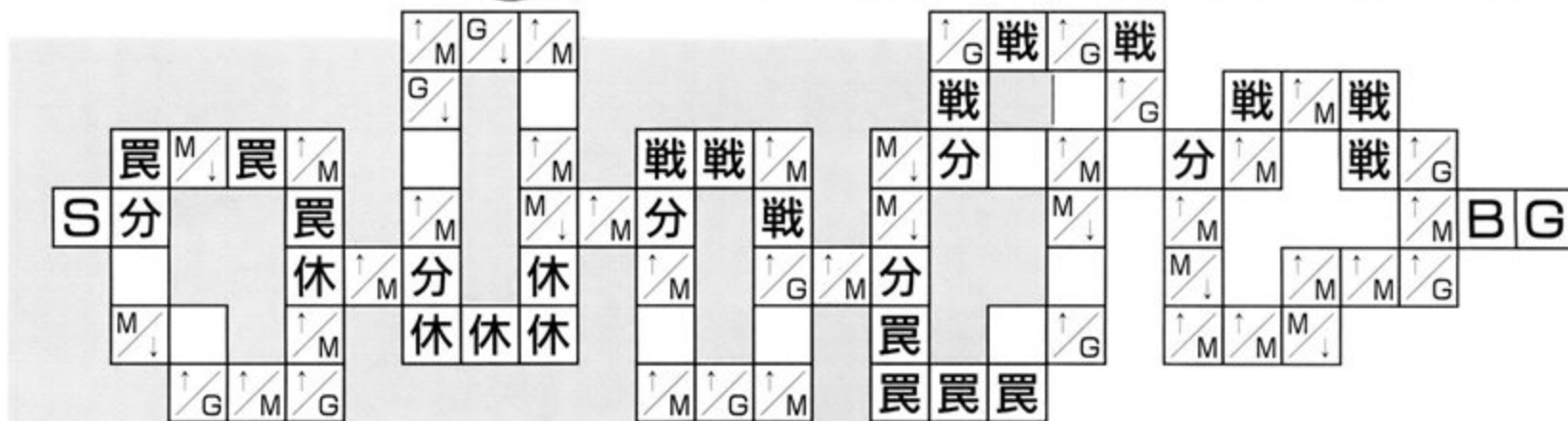
ソーブルの湖から海賊王の間の街の数は8つ。大きい街が少ないのでバイトやお出かけの選択肢が少ない。移動中にある大きめのダンジョンはカレンのイベントに出てくるダンジョン。またライバルパーティのレミットのイベントもあり、なかなか可愛らしい一面を見せてくれるよ。

番外 友好度の影響力

仲間との友好度が低いと、育成で育ちにくい他、ダンジョンでの戦闘にも影響がでてくる。プレイやの選んだ攻撃をせずに自分勝手に動いてしまうぞ。

仲間に勝手な行動を取られると、文字の色が緑色になる。

海賊王の島

ここでは初めてゴール前にボス戦がある。今までの特訓の成果を見せてやろう。神聖魔法と物理魔法をレベル3まで覚えているキャラは欲しいところだ。ダンジョンの後半にMP回復が並んでいるので、ボスまでにできるだけ全回復しておこう。

5章 世の中やっぱりお金ですか？

パートナーにした仲間と相性の良いバイトを選択しよう。仕事のデキによって金額も変化する。

アルバイトデータ表の使い方

育成、デート。すべての行動の源であるお金を稼がなければ冒険が続けられない。そこでより効率よく多くの金額を稼ぐために、バイトを行ったときに変化するステータスとアルバイトとキャラクターの相性の一覧表を公開する。２章から４章までの街のバイト先データと組み合わせて活用しよう。パラメータ変化表のほうはステータスの上がり方、相性表はアルバイトの内容とキャラの相性を表している。

バイト中にライバルチームからの邪魔が入ることも。給料をもらえなかったり、弁償金を取られることもある。

アルバイト実行時パラメータ変化表 / アルバイト内容とキャラの相性表

場所名	アルバイト内容	給与	筋力	器用さ	敏捷さ	知力	信仰心	魅力	主人公	楊雲	メイヤー	カレン	アルザ	若葉	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
街路	ビラ配り	1180	○	◎	△	×	×	○	○	△	△	◎	☆	◎	○	△	☆	☆
宿屋	ベットメーキング	1800	◎	◎	○	○	×	×	○	◎	○	☆	☆	×	◎	○	○	○
道具屋	店番	1200	△	○	○	◎	×	×	◎	×	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	○
骨董品屋	骨董品の目利き	1500	○	△	×	◎	△	○	○	☆	☆	△	×	×	☆	◎	△	○
服屋	マネキン	2000	×	◎	○	○	○	☆	△	☆	○	☆	○	◎	◎	◎	△	☆
薬局	薬剤師	2500	×	◎	△	☆	○	○	△	☆	☆	○	○	△	○	△	○	△
町医者	看護婦助手	1300	×	◎	○	☆	△	○	×	○	△	◎	×	○	○	☆	×	◎
武器屋	店番	1250	☆	○	×	○	×	○	◎	△	○	☆	☆	△	◎	×	○	△
防具屋	店番	1285	☆	×	○	○	×	△	◎	△	○	☆	☆	△	◎	○	○	△
アクセサリ店	さくら	1000	×	◎	×	◎	☆	☆	○	△	×	○	△	◎	◎	○	◎	◎
喫茶店	ウェイトレス	1200	○	○	○	×	×	◎	△	△	×	○	○	☆	○	☆	○	◎
学校	講師	1000	×	△	○	◎	○	△	△	○	☆	○	×	△	○	○	△	○
花屋	販売員	1170	×	◎	△	○	○	◎	◎	△	△	◎	◎	☆	◎	◎	☆	◎
ギルド	仕事の斡旋	1300	×	○	×	◎	△	○	☆	○	○	△	○	○	☆	○	△	△
役所	雑用	1180	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	◎	○	☆	×	◎
靴屋	店員	1280	○	○	◎	○	×	◎	○	△	○	◎	△	○	◎	○	◎	◎
ペットショップ	ペットの世話	990	△	◎	○	×	○	◎	○	△	○	○	○	○	☆	◎	☆	○
パン屋	パンを焼く	1350	◎	◎	○	◎	×	×	◎	○	○	◎	○	☆	◎	☆	○	◎
教会	牧師、シスター	970	×	○	×	◎	☆	○	△	◎	○	○	×	◎	×	◎	△	○
鍛冶屋	鍛冶職人	1600	◎	☆	○	○	○	×	◎	△	△	☆	☆	△	◎	△	○	△
本屋	店員	1100	○	○	×	◎	◎	△	○	◎	☆	△	△	◎	○	◎	○	◎
古本屋	店員	1100	○	○	×	○	×	○	○	☆	☆	△	×	○	◎	◎	○	○
市場	安く良い物を仕入れる	1500	◎	○	◎	◎	×	△	○	△	△	☆	◎	◎	☆	◎	☆	◎
義勇団	ガードマン、衛兵	1400	☆	×	○	×	◎	○	◎	△	×	☆	☆	△	☆	△	△	△
質屋	店番	1270	△	○	×	◎	○	○	△	☆	☆	○	×	△	◎	○	△	○
高利貸し	取り立てする恐い役	3000	○	○	×	○	○	×	△	○	△	△	△	×	☆	×	×	×
図書館	本の整理	1260	×	◎	×	☆	△	○	○	◎	☆	×	×	◎	○	☆	○	☆
でっかい病院	看護婦	1500	○	○	×	◎	×	△	△	◎	○	◎	△	○	◎	☆	○	◎
公園	ティッシュ配り	1080	△	○	×	×	○	◎	◎	○	△	○	△	☆	○	◎	☆	○
憩いの広場	草むしり	900	○	×	○	○	×	◎	◎	○	○	◎	◎	○	◎	○	○	×
噴水広場	噴水管理	1000	△	○	○	×	○	×	◎	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	◎
植物園	植物の世話	1000	○	◎	×	○	×	◎	◎	☆	○	◎	○	◎	○	○	☆	◎
動物園	飼育係	1130	◎	○	○	◎	×	○	◎	○	○	○	◎	○	☆	○	☆	○
庭園	水まき	1160	○	☆	×	△	△	◎	○	△	×	◎	×	◎	△	○	☆	◎
水族館	魚の餌付け	1600	○	◎	○	◎	×	◎	☆	○	◎	○	◎	○	◎	☆	◎	△
競技場	プラカード持ち	2000	◎	○	◎	×	○	◎	△	○	△	◎	☆	☆	◎	○	☆	○
闘技場	アナウンス	2000	△	○	△	○	○	△	△	×	◎	☆	△	○	◎	◎	○	☆
劇場	劇団員	1680	○	◎	○	◎	☆	○	☆	△	○	◎	△	○	◎	○	☆	◎
サーカス	ピエロ	2200	○	◎	☆	○	☆	◎	◎	×	×	○	☆	○	◎	△	☆	×
美術館	受け付け	1470	×	○	△	◎	○	○	◎	○	◎	◎	△	◎	○	◎	△	☆
舞台小屋	付き人	950	◎	◎	×	○	△	○	○	△	△	○	○	○	◎	☆	△	◎
探偵	探偵補佐	1800	◎	○	☆	△	△	×	◎	◎	☆	○	○	△	☆	○	○	△
占い小屋	占い師	2500	△	○	○	◎	◎	×	○	☆	△	△	△	○	◎	△	△	△
家政婦業	家政婦	1600	◎	○	○	○	×	○	○	△	○	☆	×	◎	○	☆	△	☆
事務所	ボディガード	2650	◎	△	○	×	○	△	○	×	△	☆	◎	△	☆	○	△	○
大工	大工	1700	◎	○	◎	△	○	○	○	×	○	◎	◎	△	◎	△	△	×
呼び込み	お客の呼び込み	3000	○	◎	☆	×	○	×	○	×	○	◎	☆	◎	◎	○	☆	○
コンテスト	キャンペーンガール	2650	×	○	×	×	○	☆	◎	×	○	◎	◎	☆	◎	◎	☆	◎
賭博場	姐さん	4000	×	○	◎	○	×	○	○	○	○	☆	△	△	☆	△	×	×
各種屋台業	屋台移動のためのヘルパー	1300	○	◎	△	○	×	○	○	△	○	◎	☆	○	◎	○	◎	△
カウンセラー	カウンセリングする人	1250	☆	×	×	○	○	◎	△	○	◎	☆	×	◎	○	○	◎	☆
ゲーセン	店員	1000	△	○	○	×	○	○	○	△	○	○	◎	○	○	○	○	△
スーパーゲーセン	店員	1300	○	◎	◎	△	○	×	◎	△	△	◎	◎	○	◎	○	◎	○
ハイパーゲーセン	店員	1600	◎	☆	☆	×	☆	×	☆	△	×	◎	◎	○	☆	△	☆	○
博物館	館員	1200	△	◎	△	☆	△	○	○	◎	☆	△	×	○	◎	○	△	◎
遊園地	お話相手	1800	△	○	☆	×	○	◎	◎	×	△	☆	○	◎	☆	◎	☆	◎
雑貨市	お店の手伝い	970	○	○	◎	×	△	○	◎	○	○	◎	△	◎	○	○	○	◎
アトリエ	トレース頑張れ	3500	×	☆	△	◎	☆	○	◎	◎	☆	◎	×	×	○	◎	○	☆
メロディランド	ランドの店員	3200	◎	○	○	☆	◎	◎	☆	○	○	☆	☆	○	◎	☆	☆	◎

6章 冒険の目的は元の世界に帰ることより……？

友好度パラメータを上げたい君への㊙データ

女の子とのハッピーエンドを迎えるためには、デートの積み重ねが肝心だ。隣のデート場所の相性表を見て、彼女が喜ぶ場所に連れて行ってあげよう。これでハッピーエンドが待ち遠しいぜ。

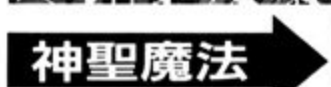
相性表の見方

最高…☆　悪い…△
良い…◎　最悪…×
普通…○

デート場所の相性表

	場所名	料金	楊雲	メイヤー	カレン	アルザ	若葉	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
1	街路	350	☆	○	◎	△	◎	△	○	△	☆
2	道具屋	550	△	☆	△	×	○	◎	○	○	○
3	骨董品屋	700	◎	☆	○	◎	△	×	○	△	△
4	服屋	1500	×	△	◎	○	◎	☆	☆	◎	◎
5	武器屋	1000	×	×	◎	◎	○	☆	△	△	△
6	防具屋	1000	○	○	◎	◎	△	◎	○	○	△
7	アクセサリ店	1200	○	×	☆	○	◎	○	☆	◎	☆
8	喫茶店	750	☆	◎	☆	☆	☆	◎	◎	☆	☆
9	花屋	750	◎	○	◎	○	☆	△	◎	◎	◎
10	靴屋	900	◎	☆	○	○	○	◎	◎	○	◎
11	ペットショップ	850	×	×	○	◎	◎	☆	○	☆	☆
12	教会	300	☆	○	○	×	◎	×	△	○	◎
13	本屋	600	○	☆	○	×	○	○	○	△	○
14	古本屋	500	◎	☆	△	×	△	☆	○	△	○
15	市場	700	△	○	☆	☆	△	○	◎	☆	△
16	図書館	300	○	☆	○	×	◎	△	◎	×	◎
17	公園	200	◎	○	◎	○	☆	◎	☆	○	☆
18	憩いの広場	200	☆	×	☆	△	☆	◎	☆	◎	☆
19	噴水の広場	200	◎	○	◎	○	◎	◎	◎	○	◎
20	植物園	600	○	○	○	△	○	○	◎	☆	◎
21	動物園	800	△	◎	○	☆	◎	☆	◎	☆	◎
22	庭園	650	☆	△	○	×	☆	○	◎	○	◎
23	水族館	1000	△	○	△	☆	○	◎	☆	◎	△
24	競技場	550	×	×	☆	☆	×	◎	○	○	△
25	闘技場	550	×	○	☆	☆	△	◎	△	△	×
26	劇場	1000	◎	◎	○	×	◎	△	☆	○	◎
27	サーカス	1200	○	◎	◎	☆	☆	☆	◎	☆	◎
28	美術館	800	☆	◎	○	×	○	△	◎	△	☆
29	舞台小屋	200	○	○	△	×	○	△	○	◎	◎
30	占い小屋	1500	☆	△	◎	◎	○	×	×	○	◎
31	コンテスト	800	△	△	◎	◎	☆	◎	☆	○	○
32	ゲーセン	900	△	○	◎	☆	◎	☆	○	◎	○
33	スーパーゲーセン	1000	△	△	◎	☆	◎	☆	○	◎	◎
34	ハイパーゲーセン	1300	×	×	☆	☆	○	◎	△	☆	☆
35	博物館	800	○	☆	○	×	○	○	◎	○	◎
36	遊園地	1300	○	△	☆	☆	☆	◎	☆	☆	☆
37	雑貨市	800	◎	☆	◎	○	◎	○	◎	○	◎
38	アトリエ	2000	◎	○	△	×	◎	◎	☆	○	◎
39	メロディランド	2500	☆	○	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
40	焼き肉屋	1500	×	△	◎	☆	○	◎	○	○	○
41	定食屋	800	△	○	◎	☆	◎	○	△	△	○

最終章 冒険者の常識、これからマスターしたい魔法リスト

物理魔法

神聖魔法

精霊魔法

魔法リスト

区別	レベル	魔法名	知	信	魅	消費MP
物理魔法	1	エネジー・アロー	100	0	0	40
	2	ヒート・シャワー	250	0	0	120
	3	ライトニング・ジャベリン	400	0	0	120
	4	クリムゾン・ナパーム	650	0	0	220
神聖魔法	1	キュアー・ウェイブ	0	100	0	40
	2	キュアー・ライト	0	250	0	110
	3	ヒーリング・ウェイブ	0	400	0	120
	4	ヒーリングスフィアー	0	650	0	210
精霊魔法	1	ウオーター・レストレイション	0	0	100	50
	2	ウインド・ウイング	0	0	250	90
	3	アース・シールド	0	0	400	130
	4	フレイム・アーム	0	0	600	190

「知力」「信仰」「魅力」のパラメータの数値が増えるごとに魔法を覚えていく。これ以上のレベルの魔法は自分の力で探してみよう。物理魔法が攻撃、神聖魔法が回復、精霊魔法が補助の役割だ。

冒険はまだ始まったばかり

さて、ゲームは海賊王の島まででで約3分の1まで進んだところ。まだまだ冒険はこれからというったところだろうか？　ここまでに紹介したデータを参考に進めば楽にハッピーエンドにたどり着くはず。すべての魔宝を集めたら何が起こるのか、ぜひ自分の目で確認してね。

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣　★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

定価750円　A5判・136ページ

表紙イラスト　杉森建

4コマDXシリーズ第2弾11月上旬発売!

にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣　★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる　他多数

予価750円　A5判・136ページ

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

定価980円　A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円　A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円　A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円　A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

定価1,100円　A5判・224ページ

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　販売局 TEL.03-5642-8101　SOFT BANK

SEGA専門店
消費税不要!!
（全商品新品）

サンタ
通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)
営業時間（土曜日を除く）AM10:00～PM7:30
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル（有)サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.or.jp/~santa

送料400円
但し、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
ルナ　シルバースターストリー	10/25	6,100円
マスターオブモンスターズ	↓	6,100円
伝説のオウガバトル	11/1	5,200円
セクシーパロディウス	↓	4,300円
ダイハードトリロジー	↓	5,200円
リグロードサーガ2	11/8	5,200円
サムライスピリッツSP	↓	7,900円
人造人間ハカイダー	↓	6,100円
スペシャルギフトパック	↓	6,900円
デジタルピンボール	11/15	5,200円
FIST（フィスト）	↓	6,100円
上海グレートモメント	↓	5,800円
ファンキーファンタジー	↓	5,200円
風水先生	↓	5,200円
プリクラ大作戦	↓	6,100円
バーチャコップ2	11/22	5,200円
ブラッドファクトリー	↓	5,200円
アクアゾーンV1.1～1.5	↓	1,800円
ハイパーデュエル	↓	5,200円
カオスコントロール	↓	4,300円
マジックカーペット	↓	5,200円
ステークスウィナー	↓	5,200円
月下の棋士	↓	5,200円
戦国ブレード	↓	6,100円
TRY RUSH DEPPY	↓	5,200円
バーチャロン	11/29	5,200円
ビクトリーゴールワールドED	↓	5,200円
サンダーフォースGP2	↓	4,300円
銀河英雄伝説	↓	5,200円
対局将棋　極II	↓	6,100円
西暦1999	↓	5,200円
NHLパワープレイ96	11/29	5,200円
バトルバ	↓	5,200円
セーラームーンSS	↓	5,200円
太閤立志伝II	↓	7,000円
大運動会	↓	5,200円
探偵神宮寺三郎	↓	5,200円
皇龍三国演義	12/6	5,200円
ガンダム外伝II	↓	4,300円
タクティクスオウガ	12/13	5,200円
エネミーゼロ	↓	6,100円

タイトル	価格
アウトラン	3,400円
アクアゾーン	3,800円
アフターバーナーII	6,100円
アルバートオデッセイ外伝	5,800円
アンジェリークS	6,500円
ヴァンパイアハンター	2,800円
ウイニングポストEX	1,800円
エイリアントリロジー	5,200円
エルハザード	6,000円
ガーディアンヒーロー	3,800円
ガンバード	2,800円
ガングリフォン	3,800円
ガンダム外伝I	4,300円
輝水晶伝説アスタル	2,800円
きゃんきゃんバニー	5,200円
ぎゃんぶらぁ自己中心派	6,100円
球転界	1,800円
キングファイター'95	3,800円
グラディウスD	2,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン	1,800円
グレイテストナイン'96	5,200円
クロックワークナイト（下）	1,800円
月下霧幻譚	3,800円
ゴータ	800円
サクラ大戦	6,100円
ザ野球拳	4,800円
ザタワー（カップ付）	3,800円
三國志V	8,800円
サンダーフォースGP1	4,300円
3×3アイズ	3,800円
時空探偵	2,800円
実況パワフル野球'95	1,800円
シムシティ	2,800円
シャイニングウィズダム	1,000円
宿題がタントアール	4,100円
将棋まつり	5,800円
真説夢見館	1,600円
新忍伝	1,400円
水滸演武	1,600円
スーチィパイII	6,800円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	6,800円
スーパーリアル麻雀PVI	6,800円
ストリートファイターZERO II	5,200円
ストリートファイターROF	1,800円
スナッチャー	2,800円
スラムダンク	2,800円
スペースハリア	3,400円
Jリーグクラブを作ろう	5,900円
セガラリー	3,600円
卒業II	3,800円
ダイダロス	1,800円
ダークシード	1,000円
ダークセイバー	5,200円
大牌砦	3,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
ツインビーヤッホー	2,800円
提督の決断II	5,800円
デカスリート	5,000円
デススロットル	5,000円
デスマスク	1,800円
デジタルピンボール	4,800円
鉄球	1,500円
DX人生ゲーム	4,800円
Dの食卓	3,800円
ときめきメモリアルD	4,800円
ときめきメモリアルSP	5,800円
ドラゴンフォース	3,800円
同級生if	6,800円
トアー精霊王紀伝	3,800円
ときめきぱずるだま	5,200円
ナイツ	5,000円
野々村病院の人々	5,900円
野茂ワールドベースボール	1,800円
バーチャコップ（銃セット）	5,800円
バーチャファイター	1,600円
バーチャファイターII	3,600円
バーチャファイタリミックス	1,600円
バーチャファイターキッズ	5,200円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャレーシング	3,800円
パズルボブル	5,200円
バトルモンスターズ	1,800円
パンツァードラグーン	1,800円
パンツァードラグーンII	3,600円
ビクトリーゴール	1,600円
ビクトリーゴール'96	3,800円
ファイティングバイパース	6,100円
ファザーズクリスマス	1,800円
ファイナルロマンスII	2,800円
ファイプロ外伝	1,200円
フェーダリメイク	5,500円
ぷよ通	3,800円
ブルーシード	1,800円
ホーテッドカジノ	7,000円
ポポイとへべれけ	1,200円
ポリスノーツ	6,100円
ボンバーマン	5,900円
麻雀同級生スペシャル	3,800円
魔法騎士レイアース	1,800円
ミスト	4,800円
メイキングオブナイトルース	1,800円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラングリッサIII	5,600円
リグロードサーガ	1,800円
リンクルリバーストーリー	1,800円
レースドライビング	2,800円
ロードランナー	2,000円
ワイプアウト	4,800円
ワールドアドバンスト大戦略	5,800円
ワールド大戦略作戦ファイル	2,800円
ワンチャイコネクション	800円
X-MEN	3,800円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体	20,000円
Vサターン	20,000円
ツインスティック	5,200円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJX-S3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
コードレスPセット	4,300円
ツインオペレータ	17,900円
サタンパット（旧・新）	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ホリサタンスティック	4,800円
ビクターCDデコーダ	12,800円
マルチコントローラ	2,400円
バーチャスティック（新）	5,200円
ファイタースティックX	3,200円
ファイタースティックX ZERO II	3,500円
レーシングコントローラ	5,000円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

メガドライブソフト

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
アウトランナーズ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
エアーマネージメント	1,800円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
オーサムボッサム	1,000円
餓狼伝説II	2,000円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
コラムスIII	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	2,000円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望II	1,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
シャイニングフォース	2,800円
ジャングルストライク	3,800円
雀皇登竜門	1,800円
ジュラシックパーク	1,800円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スティールタロンズ	1,000円
スタークルーザー	900円
スペースハリアII	2,800円
ストーリオブトア	2,800円
セーラームーン	1,800円
ゼロウイング	1,800円
ソニックIII	2,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
太平記	300円
大魔界村	2,800円
ダイナブラザーズII	2,800円
ダライアスII	2,800円
タントアール	1,800円
チェルノブ	2,800円
TMNT II	2,800円
ドッジ弾平	1,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
中嶋スーパーライセンス	1,800円
忍者武雷伝説	500円
バーチャレーシング	2,000円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	2,000円
バハムート戦記	500円
パワーアスリート	1,800円
パワーモンガー	1,800円
ビットファイター	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
ふしぎの海のナディア	2,800円
ファステストI	500円
ファンタシースターIV	1,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ぷよぷよ	1,900円
ぷよぷよ通	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるタルるートくん	1,800円
まじかるハット	300円
マスターオブウエポン	1,800円
魔導物語I	3,800円
港のトレイジア	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ラングリッサII	5,800円
ランドストーカー	2,800円
ランパート	2,000円
乱世の覇者	2,800円
雷電伝説	2,000円
レッスルボール	3,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロードモナーク	2,800円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
遥かなるオーガスタ	1,000円
ワールドカップサッカー	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
ドリームチームUSA	1,000円
TELTELスタジアム	500円
Jリーグプロストライカー	300円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
バトルゴルファー唯	800円
マスターズゴルフ	800円
ペブルビーチの波濤	1,800円
プロフットボール	500円
ジョーモンタナフットボール	500円
ジョーモンタナフットボールII	500円
ミュータントリーグ	500円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
バックアップラム	4,600円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
6Bパッド達人	1,500円
RF I	1,000円
RF II	1,000円
カプコンパッドソルジャー	500円

メガCDII 6,000円

タイトル	価格
アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
餓狼スペシャル	1,800円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク（4ソフト入）	800円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
シュバルツシルト	2,800円
シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,000円
シャドーラン	5,400円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三國志3	900円
スイッチ	1,800円
スターウォーズ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
ソウルスター	1,800円
ソルフィース	500円
ソニックCD	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガCD	100円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ(CD付)	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
爆伝	800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ゆみみみっくす	2,800円
らんま1/2（500円分テレカ付）	2,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円

32X 6,000円

タイトル	価格
スターウォーズ32	2,000円
アフターバーナー32	2,800円
スペースハリア	2,800円
テンポ	2,800円
パラスコード	3,800円
ステラアサルト	3,800円

GGプラスワン 10,800円(ぷよ通)

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
ガンバレゴルビー	300円
キネッティコネクション	300円
ファンタジーゾーン	800円
クラッシュダミー	800円
ドッジ弾平	800円
忍空	800円
ハイパープロ野球	800円
ひょうたん島	800円
テンポ	800円
アレスタII	1,500円
ウィンブルドン	1,500円
ギャラガ'91	1,500円
コラムス	1,500円
自己中心派	1,500円
斬ギア	1,500円
GGリーグ'93	1,500円
タロットの館	1,500円
忍者外伝	1,500円
ドナルドダックII	1,500円
ドラゴンクリスタル	1,500円
バット&パター	1,500円
ベアナックルII	1,500円
ポケット雀荘	1,500円
チャックロック	1,500円
イチダントアール	2,000円
ウディーポップ	2,000円
サイキックワールド	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
好牌I	2,000円
好牌II	2,000円
モータルコンバット	2,000円
ワギャンランド	2,000円
レミングス	2,000円
ぷよぷよ	2,000円
ソニックII	2,000円
タントアール	2,000円
マクドナルド	2,000円
なぞぷよII	2,000円
なぞぷよIII	2,000円
ミッキーマウスII	2,000円
シルヴァンテイル	3,000円
魔導物語I	3,000円
魔導物語III	3,000円
女神転生S	3,000円

GG周辺機器

商品	価格
パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

●土曜日は、定休日です。

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749（有)サンタ** に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150（有)サンタ

PlayStation
SEGASATURN
奇想天外ハプニング
クールじゃいられない！
OSARU'S ADVICE
DX おさる先生の
日本特急旅行ゲーム講座
その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。
マス(駅)の数が、1850もあるぞ！
その2 ギャンブルツアー！喰いだおれツアー！
ツアープランは22種類！すごいぞ！
その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、
ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！
その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない
数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！
その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、
57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ!
その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！
普通のバイトばかりじゃないぞ！
その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！
その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！
愛と野望と観光の旅が今始まる！
DX
LET'S TRAVEL IN JAPAN
日本特急旅行ゲーム®
プレイステーション・セガサターン対応
1996年12月発売
¥5,800(税別)/ボードゲーム
プレイ人数1～5人
毛ガニ！松坂牛！伊勢エビ！鹿児島黒豚！全国テーマパークチケット！などいろいろ!!
日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント
〈応募方法〉官製ハガキに、ゲームパッケージ裏のバーコードを貼り、1.お名前 2.ご住所 3.お電話番号 4.ゲームの感想をご記入の上、ご応募下さい。抽選で160名の方に、日本各地の名産品をどーんとプレゼントします。
〈宛先〉〒103中央区東日本橋2-27-12両国郵便局留め「冬の8大」係
あそびは文化 タカラ
© TAKARA CO.,LTD. 1996.
観光情報提供：JTB日本交通公社出版事業局 編集協力：株式会社デンプロ
株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

W
A
R
P.
WARP
presents
an
Interactive
Movie
ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ
12.13
ON SALE
ドラマが、始まる。
6800yen
CD4Sets
for SEGASATURN
SEGASATURN
SEGASATURNおよび
を表すものとしてその表示を承認したものです。

イカれた地球のイカした奴（イワン）

スティールコサックパワースーツを駆り近未来の地球を救え!!

SEGASATURN

KRAZY IVAN☆

YOU PLAY KRAZY IVAN, A RUSSIAN SOLDIER WITH A CRAZY MISSION! SO LEAP INTO YOUR FORTY FOOT POWER SUIT AND GET READY TO RIOT. EQUIPPED WITH AN OUTRAGEOUS ARMORY OF WEAPONS RANGING FROM 30MM GUNS TO THE GROUND BREAKING TSUNAMI EARTHQUAKE GENERATOR, YOU'LL BE MORE THAN PREPARED FOR THE KRAZIEST ALL-OUT BLASTING EXPERIENCE THIS SIDE OF THE FUTURE!

スティール・コサック・パワースーツ

クレイジーイワン

12月13日発売予定

標準価格5.800円（税抜）

発売元: ソフトバンク株式会社 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-3426

SS史上初！高速機動対戦開始

クリエイティブヒューマン

当店は新品専門店です。

年中無休

営業時間 AM10:00～PM9:00

FAXは24時間受け付けOK

●FAXでご注文の際は必ず住所、氏名、電話番号をお書き下さい●

サターンソフト通信販売

TEL03-5443-8469(代)
FAX03-5443-6593

送料￥780 着払い・手数料込み

◆郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。
◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に１００円が加算されます。
◆予約のキャンセルは１週間前までとなっております。

11/15

ネクロノミコン

KAZE/ピンボール/定価￥5,800

「ネクロノミコン」禁断の書、古き神々の書。この一冊の本から全ては始まった。「アーカム」「ドリームランズ」「カルトオブザブラッディタン」呪われし3つの地があなたを待ち受けている。KAZEが送るデジタルピンボールの第2弾「ネクロノミコン」は前作を越える美しいグラフィックで11/15日発売!!

予約特価 **￥5,220**

11/22

バーチャコップ2

SEGA/ガンシューティング/定価￥5,800

「最近、俺のバーチャガンの出番が少ないぜ!」とお嘆きのアナタに朗報。昨年アーケードに登場して以来、驚異的なロングヒットを続けているバーチャコップ2がいよいよサターンに登場です。良質のアクション映画を観ているかのような、迫力のカメラワークが臨場感を盛り上げます。

予約特価 **￥5,220**

11/29

電脳戦機バーチャロン

SEGA/高速機動対戦/定価￥5,800

これからはバーチャロンの時代だ！思わずそう叫びたくなる程の楽しさを内包したゲームです。完全に3Dのフィールドで戦う斬新さに加えて、絶妙のバランスと凝縮されたカッコよさ。およそ他のゲームでは体感する事の出来ない「高速機動対戦」があなたを待っています。

予約特価 **￥5,220**

話題騒然！11月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
11/22	卒業クロスワールド	￥5,220
11/22	ハイパーデュエル	￥5,220
11/22	プリクラ大作戦	￥6,120
11/22	ステークスウイナー	￥5,220
11/29	探偵神宮寺三郎	￥5,220
11/29	ビクトリーゴールワールドワイドエディション	￥5,220
11/29	戦国ブレード	￥5,220
11/29	太閤立志伝Ⅱ	￥7,020
11/29	ブラドルディスクコスプレイヤーズ	￥3,600
11/29	大運動会	￥5,220
11/29	美少女戦士セーラームーンSS	￥6,120
11/29	銀河英雄伝説	￥5,220
12/6	スーパーパズルファイターⅡX	￥5,220
12/6	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ	￥4,320
11/29	バーチャファイター3カレンダー	￥1,800
11/29	サクラ大戦カレンダー	￥1,800

予約受付中!!

12/13発売 ￥5,220

12/13発売 ￥6,120

12/13発売 ￥7,920

特価サターンソフト	
シャイニングウィズダム	￥980
リンクルリバーストーリー	￥1,280
時空探偵DD	￥1,980
マジックナイトレイアース	￥1,980
VCD VF2・マルチナディアVol.3	￥1,980
バーチャファイター2	￥2,980
セガラリーチャンピオンシップ	￥2,980
大戦略 作戦ファイル	￥2,980
パンツァードラグーンツヴァイ	￥2,980
誕生～S～	￥2,980
ガングリフォン	￥2,980
ドラゴンフォース	￥2,980
ビクトリーゴール'96	￥2,980
月花霧幻譚	￥2,980

サターンソフト	
Jリーグプロサッカークラブを作ろう	￥6,120
アイドル麻雀スーチーパイ2	￥7,020
トア 聖霊王記伝	￥5,220
首領蜂	￥5,220
エンジェルリップス	￥6,120
慶応遊撃隊～活劇編～	￥5,220
疾風魔法大作戦	￥5,220
ピンボールグラフィティ	￥6,120
SONIC WINGS SPECIAL	￥6,980
WIPE OUT	￥5,220
NIGHTS	￥5,220
デカスリート	￥5,220
グレイテストナイン'96	￥5,220
ボンバーマンSS	￥6,120
アクアゾーン	￥5,220
きゃんきゃんばにープルミエール	￥5,220
昇竜三国演義	￥6,120
パズルボックス2X	￥5,220
バーチャファイターキッズ	￥5,220
野々村病院の人々	￥6,120
ときめきメモリアルDX	￥6,120
ときめきメモリアルSP	￥8,820
NIGHTRUT#1	￥6,120
同級生if	￥7,020
神秘の世界エルハザード	￥6,210
湾岸デッドヒートアレンジ	￥6,120
ダークセイバー	￥5,220
ファイティングバイパーズ	￥6,120
天地を喰らう2	￥5,220
鋼鉄霊域（スティールダム）	￥5,220
ストリートファイターZERO2	￥5,220
デストラクションダービー	￥5,220
ガンダム外伝1	￥4,320
セガラリープラス	￥5,220
アウトラン	￥3,600
サンダーフォースGパック1	￥4,320
闘神伝URA	￥5,220
リアルバウト餓狼伝説	￥7,920
平成四姉妹若草物語	￥7,920
エターナルメロディ	￥5,220
麻雀大会 2 SPECIAL	￥6,120
ラングリッサー III	￥5,220
ワールドシリーズベースボール2	￥5,220
マスター オブ モンスターズ	￥6,120
LUNAR シルバースターストーリーズ	￥6,120
BATSUGUN	￥5,220
伝説のオウガバトル	￥5,220
セクシーパロディウス	￥4,320
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	￥5,220
リグロードサーガ 2	￥5,220

ハード・パーツ	
セガサターン	￥20,000
新バーチャスティック	￥5,510
シャトルマウス	￥2,780
マルチターミナル6	￥3,480
パワーメモリー	￥4,380
S端子ケーブル	￥1,840
RFユニット	￥1,840
電子ブックオペレーター	￥3,480
フォトCDオペレーター	￥3,480
ミッションスティック	￥6,980
RGBケーブル	￥2,320
プロコマンダー	￥2,320
ファイタースティック ZERO2	￥3,700
コードレスパッドセット	￥4,560
マルチコントローラー	￥3,610
DISPL	￥17,800
3RADD	￥5,980
32/64	￥9,800

攻略ビデオ	
ファイティングバイパーズ	￥4,320
電脳戦機バーチャロン	￥4,320
ラストブロンクス	￥4,320

ガレージキット	
1/72 VR テムジン（塗装済）	￥3,980
1/144 VR バイパー II	￥6,800
1/144 VR ライデン	￥8,800
1/5 藤崎 詩織（完成品）	￥7,800
1/8 藤崎 詩織	￥4,800
1/8 朝日奈 夕子	￥4,800
1/8 虹野 沙希	￥4,800
1/8 綾波 レイ	￥4,800
1/8 惣流=アスカ=ラングレー	￥4,800

とってもお得な会員特典!!

◎なんと掲載料金から**5**%の割引！

◎さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!

会員になるには？

◎商品に同封されている登録用紙を送るだけ！
5%割引はサターン関連の商品にかぎらせて頂きます。
お送りいただかないと登録できませんのでご注意下さい。

SEGA SATURN NETWORKS

・SEGAMODEM
・KEYBOARD
・FDユニット

インターネット、XBAND、どんどんひろがるネットワークの可能性!! 好評発売中!

限定20台！特別セット

●サクラ大戦パワーセット●
サクラ大戦通常版＋パワーメモリー
ヒューマン特別価格 ￥9,980

●ファイティングバイパーズセット●
ファイティングバイパーズ＋バーチャスティック2
ヒューマン特別価格 ￥10,480

定期購入を受け付けております!!

毎月定期的に購入いただける場合は、特別価格にて商品を提供させていただきます。詳しくは定期購入担当、下村、佐藤宛にお電話下さい。

新作を予約された方は消費税をサービスいたします。

(株)クリエイティブヒューマン通販部 〒105 東京都港区芝1−11−16 ニチリンビル3F

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は「ナイツ」特集の続き。グッズ情報だ！

今回はセガ・キャラクター部ニュービジネスチームから清水信彦氏が登場。「ナイツ」の新商品情報と今後の展開を語ってもらったぞ。

今回は「ナイツ」のグッズ展開を特集しちゃうのだ！

女性に人気のセガのニューフェイス「ナイツ」

本誌■クリスマスナイツも登場して、ナイツもキャラクターとして定着してきましたが、最近のグッズにはどんなものが?

清水■セガのブランドのものが中心ですが、文具やOAクリーナーやOAクリップ、マウスパットなどのPC周辺グッズ、バトルメンコやステッカー、各種カプセル玩具などが年末に向けて続々予定中です。

本誌■ナイツというキャラクターは、ちょっと大人向けかなとも思いますが、キャラクターへの手ごたえや期待度は？

清水■ソフトのアンケートハガキなどを見ていると、かなり女性の方から人気があるキャラクターだな、という感触は得ていますね。もともとナイツというキャラクター自体、ゲームユーザーに限らず、子供から大人まで親しまれるキャラクターを目指していましたし、セガにはソニックやバーチャファイターなどのキャラクターがいますが、どちらかというと、みんな男の子向けで一種硬派なイメージがありますよね。そんな中、ナイツが20代の女性などに受けているのを見ると、女性を取り込んでいけるキャラクターとして育てていけると思います。

本誌■今後の商品展開の予定は？

清水■最初にご紹介した商品は、どのキャラクターでも展開しているものなんですが、今後はそれら以外にも、ナイツのイメージに合う女性や低年齢層も飛びつくようなアクセサリーや玩具類も展開したいですね。

本誌■開発のソニックチームから要望は?

清水■例えばスキー場でナイツの頭の形をした帽子を被っているといいよね、とか、ナイツが持っている透明の笛なんてあったらなぁとか、すべてを商品化するのは非常に難しいですが、なるべくチームのアイデアを実現させたいと思います。

本誌■最後に、今後注目のアイテムは？

清水■セガのゲームでは初めての商品なんですが、ナイツの曲の楽譜が発売中です。内容は小学校高学年から中学校程度の知識があれば弾ける、ごく簡単なものなんですが、興味のある人はぜひ買ってほしいですね。この他にもソニックチームが全ビジュアルを作成する絵本の企画なども進行中です。こちらはちょっと高い年齢の女性にも受けそうな内容ですので、楽しみにしていてほしいと思います。

「ナイツ」の曲を自分で弾きたい人にはセガ初の楽譜（ドレミ楽譜出版社/1,600円）がお勧め。

読者の方からのナイツ。最初は東京都・コムラカズト君の関節可動人形をコメントつきで紹介。「身体の11カ所も動く可動人形にはチームみんなで驚かされました。しかも初めてのフルスクラッチモデル。ソニックチームに大切に飾らせてもらいます」

次は福岡県・手島禅君のキーホルダー人形。「チームの数人がセガから発売される新製品と勘違いしたほどのデキ。ありがとうございました！」

フカザワ提供情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、１回分（約３分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。11月第２週は、Dr.ワタリのバーチャロントーク。第３週はクリスマスナイツなどサターン新作情報。どちらも最新情報満載、聴き逃せないね！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間３分間

札　幌	011-842-8181
仙　台	022-285-8181
東　京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大　阪	06-333-8181
広　島	082-292-8181
博　多	092-521-8181

お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。今回はサターンの超トクダネも発表されてるよ！

●毎月８日内容更新
●最大30ボックス用意

東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606

11月、12月、1月は変則的。11月号は11月8日～12月19日、年末年始号は12月20日～2月7日。竹ちゃんのセガスタは通常通りだよ。

近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン

11月号は10月号との合併号なので、前号と同じ。「電脳戦機バーチャロン」「バーチャコップ２」の他、11月の作品が目白押しだ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

●Vol.11収録タイトル（11月～）
- ●ビクトリーゴールWORLDWIDE EDITION
- ●セクシーパロディウス
- ●デジタルピンボール・ネクロノミコン
- ●バトルバ
- ●世界の車窓から【I】スイス編
- ●ENEMY ZERO（デモ映像）

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の５局（動画などもある）。他ではインターネットのホームページで最新情報が。

●毎月８日更新

現在5ネットで展開中
- ●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）
- ●「PC-VAN」事務局03-3454-6909（平日9:00～17:00／祝・祭日を除く）
- ●「PEOPLE」事務局　0120-860-864（9:00～18:00）
- ●「COPERNICUS」事務局　045-662-2470（9:00～17:00／土・日・祝・祭日を除く）
- ●「ASCII NET」03-5352-1605（9:30～17:30）

※上の５局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いします。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp

ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称） ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●①SEGA CALENDAR 1996として去年は「VIRTUA FIGHTER」のものが販売されましたが、1997年用のカレンダーは販売されないんですか？　個人的には「バーチャ3」か「バイパーズ」のものが欲しいのですが……。②「サターン」の名前の由来は？
（静岡県・山下浩一）

セガ■①今年の年末は以下のカレンダーの発売を予定しています。「サクラ大戦」（11月29日 ￥1,800）「バーチャファイター3」（11月下旬 ￥1,800円）「NiGHTS」（12月上旬 ￥1,000円）の3作品。いずれもゲーム取り扱い店にて発売します。残念ながら「バイパーズ」はないけど、豪華なラインナップを用意しましたのでぜひ買ってくださいね。②セガサターンは、セガから発売された6番目のハードということで、太陽系6番目の星である土星の名前（サターン）がつけられました。

●パワーメモリーは電池切れなんてことはあるのですか？
（東京都・森田哲也）

セガ■従来のゲームハードは、メモリーのバックアップを電池を使用することでデータ保存してました（したがって内蔵の電池が切れるとデーターも消える）。しかし、パワーメモリーではフラッシュRAMというシステム（このシステムは電気が通電している時"ゲームの電源ONの時"にデーターの焼き込みを行い、しかも何度も繰り返し行えるという画期的システム）を使っており、電池は使用しておりません。このことにより電池切れという問題点を解消、半永久的に使っていただけるのです。安心して、大切なデータを保存してご利用ください。

●①「エヴァンゲリオン」のゲームがパソコンで出るけど、サターンで出る予定はあるんですか？　②ハニー花谷さんって結婚しているんですか？
（沖縄県・島辰之）

セガ■①みなさんおまたせいたしました。ついに「新世紀エヴァンゲリオン」の新作の発売が決定しました。その名も「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」。近々『セガサターンマガジン』でゲームの情報をお届けするので期待して下さい／②花谷は結婚してません。パブリシティチームで結婚しているのは竹崎氏のみです。だれかいい人がいれば紹介して下さいね（花谷君、早くいい人見つけなさい／）。花谷氏への励ましのお便りもドンドン募集中です。

●サクラ大戦の続きを作ってほしいっす〃　偉大でユーザーおもいのセガならこの願いが届くはず……。
（大阪府・浅野正行）

セガ■発売後も大反響の「サクラ大戦」に関して、たくさんのお便りをいただきました。お褒めの言葉も数多くいただき、開発者のみんなも喜んでいます。やはり開発の苦労を癒すのは、皆さんの喜ぶ声を聞くのが一番。今後も、どんどん感想やご意見、ご要望をお待ちしています。今後も皆さんの要望が凄ければ、続編もあるかもしれませんよ。

●こんにちは、セガのみなさん。今回はあるコーナーを思いつきましたので聞いていただきたいと思います。その名も「セガプロのお悩み相談室」です。セガプロマネチームのみなさんに僕らの日常的な悩みの相談にのってもらおうというコーナーです。他でやってるし、まして、こんなところでやらなくていいじゃないかと思うでしょう。いえいえ、そんなことありません。プロにのぼりつめた人たちです。きっとおもしろい答えをもらえるでしょう。そして、それをキッカケにページを増やしましょう。ちなみに今、私は受験生です。しかし、セガのゲームがおもしろすぎてやめられません。どうしたらいいでしょう。
（兵庫県・菊池裕之）

セガ■う～ん、「悩み相談室」ですか。他人の悩みに答える前に自分がしっかりしないといけないので（私なんて、破滅的な生活を送っていると、よく周囲の人から説教されます）、自信がないなぁ。ちなみにページを増やせというお便りはたくさん来てますよ、どうですか副編集長／試しに、今回の悩みについてお答えしましょう。受験生にとって年末から年始の今の時期が一番大切な時期です。しかし、セガサターンは、年末に向けて続々と面白いタイトルが発売されるのも事実。受験は諦めるしかなさそうですね（ウソ、ちゃんと勉強しなさい／　何事もほどほどが大事ですよ）。そうそう、ちなみに、当部署は、今はプロマネではなくCSプロモーション部なんですけど……。そのへんもよろしく。

▼神奈川県・匿名希望

あはははははは。なんかいい味出てて、スタッフ一同爆笑してしまいました（最後のゲーマーみきさんのエコーが最高）。ふと思いついたので、描いてみたそうですが、意外とこんなアイデアから実現するかも？（笑）。

セガ広報日誌

この号が出ている頃には、さらに年末のセガサターンの隠し玉が発表されている頃。サタマガ編集スタッフだけでなく、広報担当者もこれからが本番。みんなも応援してあげてね。

竹ちゃん

ゲーム雑誌がこんなに増えていいのか!?

10月26日は久々に映画を3本連続で観た。「八つ墓村」「ザ・ファン」「エグゼクティブ・デシション」だ。結論から言うと、3本目が一番面白かったけど、さすがに疲れてしまった。平日の寝不足も加わり、帰宅直後、バタンと倒れた僕は、結局15時間も眠ってしまったのである。話は変わって、先日SCEのステハニー嬢との撮影があった。初めて合うのに仲良さげなポーズを要求され、緊張したよ。

南雲くん

年末は何かいいことがありますように…。

東京にきて思ったことの1つ、地震が多いということです。理由はよくわからないけど、とにかく良く揺れる。
特に今住んでいる所は、後ろが崖で、しかもアンバランスな作り（1階が駐車場）の4階に住んでいて、ちょっとの揺れでとんでもないことになってしまい、もうちびりそうです。先日も寝ていたら物凄い揺れがあり飛び起きたら自分の心臓の鼓動で揺れていただけでした。あぁ、驚いた。

ゲーマーみき

近頃やたらめったら変な夢を見る。ぐう。

おおさぶさぶ。これぐらいになると晩ご飯に鍋がいいですね。私は居酒屋さんによくある1人用の鉄の小鍋を持っているので、寒くなるとこれを使って色々な鍋料理を楽しんでいます。（4人用の立派な電気鍋もあるんですが、1人で食べるにはでっかすぎてダメ）おすすめは、キムチに豚団子入りの辛い鍋ですが、寄せ鍋のうどんがわりに冷凍のタコ焼きを放り込んだものも結構面白おいしいです。

ハニー花谷

嗚呼、惨敗のGO戦秋の夢も水泡に帰す。

ど～も～。というわけで、まず、前回の小生の日本シリーズ予想はものの見事に仰木マジックと野田・鈴木平の投手陣にやられてしまったわけで、面目ない。寂しそうにガックリ肩を落としてスタジアムを去る背番号33番（長島監督さん）には哀愁を感じた今日この頃。でも、気分はもう秋のG1「マイルCS」「エリザベス女王」「ジャパンカップ」に向けて赤ペンを握っちゃってる小生である。

闇鉄人

寒い寒すぎる。髪切ったからか？

いつもながら、柏ジェフと某少年誌「はじめの一歩」の著者、森川ジョージ邸に遊びに行こう、ということになり早速電話。なんとビックリ「今日辰吉来るよ／」と朗報が耳に飛び込む。早まる気持ちを落ちつかせ、森川邸に到着。しばらくすると玄関ベルが鳴り、辰吉丈一郎氏の登場／お互い挨拶を済ませ、早速VF3の戦いが……。こんな楽しく対戦したのは久しぶり、いつしか外は朝。

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
- ●ご意見コーナー
- ●質問コーナー
- ●イラストコーナー
- ●その他

みんなのハガキを待ってるぞ／

今回はコレ！

今回は、「クリスマスナイツ」発表に合わせ、ナイツのTシャツを再び放出／　これでナイツと一心同体（笑）。

【恒例／セガアルバイト募集／】セガではゲームチェッカーのアルバイトを募集しています。仕事は発売前のゲームソフトのチェックです。応募資格は20～25歳の男女でセガに通勤が可能で辛抱強くまじめに仕事ができる方に限ります。勤務時間は月～金の10:00～18:30です。官製はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・志望動機を記入して11月22日必着で下記宛先に応募してください。面談を行う方には、11月29日までに電話連絡します。宛先：〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル内 ㈱セガ・エンタープライゼス 企画事業部「アルバイト募集係」まで

いよいよ本職が、1回目の佳境に入った。11月下旬の発表会までにいったいどこまで作れるのか？　そしてバーチャは？　誰か時間売ってくれ。でも金はなし。

続・仕事を取るか？バーチャを取るか？

一人、会社の会議室にあるVF３の筐体でCPU戦をやっていた。CPUの設定はハーデスト（一番強い）設定にしてある。CPUは何度もこっちの攻撃を絶妙に避け投げや打撃技を容赦なく入れてくる。
『奇麗に避けるなぁ。これを自分のものにできれば強くなれるかもしれないぁ。』
などとぶつぶつ言いながらプレイを続ける。CPU戦にも飽きてきた俺は、何の気なしにCPUの攻撃を避けるだけに専念していた。最初のうちは避けが間に合わなかったり早かったりで、反撃をくらっていたが、そのうち結構避けられるようになってきていた。
『俺って避け使えてる？』
現在、大スランプ中の俺にはこんなちょっとしたことでも嬉しくなってくる。

そこで、少し趣向を変えてCPU相手にEとGボタンだけで１セットを乗り切る、といったゲームをしてみることにした。ところがこの遊びが結構ヒットした。気が付くと会社が始まるまでの３時間ぶっ通しでこればっかりやっていた。

★

その日の夜、とあるゲーセンにバーチャがあったのでとりあえずプレイしてみる。朝やった避けの練習の効果がどれぐらいあるか試してみた。その結果は見事なものだった。パンチ系はさすがにできないが、発生がちょっと遅めの技ぐらいはかなりの確立で避けられるようになっていた。とにかく相手の動きが見えるのである。しかも見ていて美しい。そして連勝。これがVF３のスタイルなんだ。ここに来て初めて鈴木部長が言っていた「VF３のディフェンスはガード50%避け50%」の意味を理解できたような気がする。

ここがVF３の出発点だと俺は思う。特にこのあたりを理解しているもの同士の対戦は見ているだけでもかなり楽しめるはずだ。これを読んでいるバーチャジャンキー達もVF３を理解している人は少ないだろう。まだまだこのゲーム、奥は深い。いつまでもVF２を引きずってないでVF３というゲームをもっと理解することをお勧めする。

★

仕事しないで会社のホームページ作りました。まだ、何にもできてませんが、見てやってください。アドレスは「http://ux01.so-net.or.jp/mmuse」です。

内容はたいしたことないですが、自慢の「裕クンのお部屋」を一度覗いてください。ただの親ばかページですが（笑）。

お手紙の他に、インターネットメール（ikesarah@fa2.so-net.or.jp）や、ニフティサーブ（BZE11441）でも受け付けています。

★

イベント情報です。

11月23日（土）。東京都府中、セガワールドアルカス（連絡先：0423-65-2591）。ブンブン丸、池袋サラによるVF３百人組み手。
11月24日（日）。東京都竹の塚、ピーアークJJ（連絡先：03-3858-0137）。ブンブン丸、池袋サラによるVF３百人組み手。

11月から来年の1月にかけて一気にイベントやります。お近くで開催の際には是非遊びに来てくださいさい。お待ちしてま〜す。

VF3百人組み手inムー大陸

10月12日（土）に「ムー大陸東村山店」で組み手をやってきました。ムー大陸はゲームソフト会社として有名な「アトラス」が運営するアミューズメントスポットです。で、今回は私と、柏ジェフリー、そして弟子サラの3人で行いました。結果は資料として残っていないので報告できませんが、勝率として9割ぐらい。よくよく考えて見ると柏ジェフリーと弟子サラって、どちらも男子部門、女子部門の全日本統一チャンプだったんだとあとで気が付きました。う〜む。そういえば、WOWWOWのドラマ見ました？　私は結局見られなかったんで、見た人いたらどんな具合だったかレポートください。

イベントとは関係無いけど、WOWWOWのドラマの撮影風景。俺の役は、賭けゲームで生計を立てている小学生と勝負をして負ける山下とかいうプロゲーマー。熱演しました。

なんて言うか、VF３では初めての組み手だったんでちょっと緊張しています。お客さんの数は少なめだったけど、いろんな意味で勉強になる組み手でした。ぜひまたやりましょう。

柏ジェフリー＆弟子サラ。柏の強さはマジで人間じゃないです。今は護身に夢中。弟子サラは相変わらずわけのわからない避け＆サマーを武器にしてました。彼女曰く「最近の小学生は強え」だそうで。

仕事が佳境に入ったため、ママと裕クンは実家に帰りました。もう最後の日なんか泣きそうになりました。って1ヵ月で帰ってくるんだけどね。なんでも人から聞いた話ではこいつぐらいの年で1ヵ月合わないと忘れちゃうらしい。洒落にならないってその話。裕く〜ん、忘れないでくれよ俺のこと。

ムー大陸のイベント会場でのショット。誰にでも愛想が良いんだから。

〈お便り募集〉このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事が来るかも？　宛先は
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「池袋サラのバーチャクラッシュ」係まで。

ワープが羽田にやってきた！

死にそうなワープのスタッフには、直接手紙を送ってください。手紙じゃなくてもOKよ。誰か助けて〜〜。〒150東京都渋谷区恵比寿1－19－17 ITOXビル6F株式会社ワープまで

何と「エネミー・ゼロ」の初回分は3Dジャケットに決定だ！

セガの毛塚さんは何で牧師のような発音なんだろうと、悩んでいる内にもう10月も終わりである。と、いうことは「エネミー・ゼロ」のマスターアップまでもうわずかの時間しかないじゃないかー、と慌ててももう時間もないし、なるようにナレーとヤケ＆クソに開き直っているこの毎日なのですが、本当に12月の13日に出るんでしょうか？こんなコトだったら13日の金曜日だとかローラの誕生日（本当）だとか言っていないで、20日にずれはよかった（あまり変わらないか）クー！ってこれじゃ前回と同じになってしまうので今回は少しは違う情報を……。

突然３Ｄのジャケットがやりたくなってしまったんですよ、まぁはじめは３万本限定とかにして、定価５百円とか千円とかアップしようと思ったんですが、（イヤ、実際そのくらいかかるのよ）思いきって30万個作ってみたらどうなんだ？　と見積りをとってみたトコロ、なんとワリと安くできるじゃありませんか（といってもン千万よ）というワケで思いきって30万個までは限定３Ｄジャケットにしてしまいました（本気かいな）。値段は変わりません。ワープからのクリスマス・プレゼントだと思ってください。なので「３Ｄジャケが、ぜぇったい欲しいぃぃ」という人はお店に予約してください（初日に入荷が確実な店であれば３Ｄジャケになるハズです）。よろしく。

「エネミー・ゼロ」の開発もラストです。これが出る頃には、残り１週間です。そこでみなさんにお願いです。１日２時間程度の睡眠で開発しているワープの猿岩石状態のスタッフに励ましの手紙をください。宛先はプログラマー宛かグラフィック宛、もしくは僕（飯野）宛でお願いします。死にかけの僕らを助けてください。お願い。

サターン教通信

上の死にそうな猿岩石日記とはガラっと変わってサターン教通信を始める（といっても書いているのは同じ飯野賢治なので、ちょっと苦しい、助けてー）。そんなワケで前回似顔絵の募集をしたのだが、はっきり言ってなかなかレベルが高いのだが、もうちょっと枚数が欲しいので（だって１ページ特集するんだもん）もう１回待つとする。あと誰だかわからないのが多いので表には名前を書いてください。ところで、最近サタ教はアブないネタが少ないとの手紙が多いので（そんなことないってか）ちょっとアブないネタにいってみましょう。まず、ワープの話から、よくネットとかでワープがサターン版「ドラクエ」を作っているなどと書かれていますがそんなアホな仕事するワケないじゃないすかね。というワケで絶対にありません。同時に64も開発してませんし、プレステで「EO」は出ません。ホント変なウワサが多いワ。ウワサといえば、セガの年末隠し玉、この号が出るころには発表になっているんすかね？　ぼくも楽しみにしてます、バシバシッバキッね。またウワサと言えばどうやらあのメーカーとあのメーカー本当にサターンに参入したみたいですよ。結構意外ね。

そんなワケで１回分待ちますので、ゼヒおもろい＆似ている似顔絵を送ってください。

イリマジョーリ永沼から送られて来たロゴ。インパクトがあったので載せてみた。

あてさき

ところで、一体イツになったら決まるのかとセガのダンディー岡村さんも病院に通いながら待っているサタ教のロゴマークだが、12月13日売りで発表します。なのでもうちょっと待てるので、腕に自信がある人と問屋に在庫があるメーカーは急いでロゴ・デザインを送ってくださいね。

〒103
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ワープが羽田にやってきた！」各係

Hello!! CAPCOM Vol.18

SS版"C・ボッツ"に夢を託そう特集

今回のボッツコーナーはみんなが考えたSS版のオリジナル要素を抜粋して紹介していくぞ。

●アーケード版をできるだけ忠実に移植してほしいです。あとはボスメカを使えるようにするなら簡単に使えるようにしてください。デビロット姫が主人公の続編も希望します！
（長野県・甘茶堂）

編★アーケードでボスメカを使うのはちょっと難しかったよね。

●自分でパーツを組み合わせてVAを作れるようにして欲しい。
（群馬県・吉井要博ほか多数）

編★パワードギアにあったシステムがほしいところ。

●キャラクターの名前を変えられるようにしてほしいです。その方が感情移入できそう。
（京都府・福島勇弥）

編★VAの名前をかえられるのもいいなあ（色々考えてみる）。

●VAが2対1で闘う、ストゼロのドラマテイックバトルみたいなことはできないできないかな。だめならデビロット姫のシナリオを追加してほしい。
（福岡県・ウェポンXYZ）

編★VAが3体で暴れたらすごいことになりそう。サブキャラクターのシナリオ追加は同案多数。

ボッツのオリジナル要素の意見はまだまだ募集中。キミの案がサターン版に反映されるかも。イラストも大歓迎。プレゼントもあるよ！

東京都／烏賊貴族

ボッツへの愛が文字で暴走してます。ブロディアは人気があるね。

ちょっと復活（小さくてもがんばる）！

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™

兵庫県／礼

筆ペンのタッチでちょっと変わった雰囲気のシーフ。美人でいい感じ！

ご好評につき復活のD&Dコーナー。最近はコーナーの企画を書いて送ってくれる人も多くうれしい限りです。プレイキャラのベストネームコンテスト（BY 大阪ひきたぁさん）などぜひやってみたいですね。

千葉県／R-I★大阪ヒキたぁ

常連ひきたぁさんのちょいと昔のおハガキ。D&Dやろうぜ！

東京都／捕虜いらず

……と彼も言ってます。魔法（ハガキ）で実現するかも？

大プッシュの部屋

"VS X-MEN"にウォーザードと新作が続くカプコンの格闘ゲーム。最近ストシリーズに押され気味のヴァンパイアシリーズもそろそろ新作がでてくる……といいな（願）！！

宮城県／KAZ丸

早くもウォーザードのイラストが多数届いてきているぞ。看板娘タオちゃん登場。

長崎県／らうもも

ちょっとあどけない感じのさくら。まだまだZERO2も絶好調！だね。

神奈川県／るいかわ美加

清楚な雰囲気の春麗。ゼロ春麗もそろそろ定着してきた様子。

岡山県／TAKO

名作キャプコマ。キャプテンのサングラス奥の瞳が気になる♥

ライバルは小学生!! カプコン風来坊

格ゲーは好きだけどゲーセンで順番待ちするのが嫌いな俺は、生活費を削ってでも基板を買う暴挙に出ることが多い。カプコンの格ゲーで最初に買ったのはスト2ダッシュ。当時はライターになる前でヒモまがいな生活をしており、定価23万8千円は優しいオネー様に出してもらった。しかし別れるときにそれまでの貢ぎ物がお金に勘定され、恋人割引された借金として請求された。故にヒモ「まがい」。そんな事はどうでもいいとして、ダッシュは朝から晩までやりまくって、数日で元を取り戻したね。パソ通で人を集めて自宅で大会まで開催してた。そこで知り合った人とは今でもつき合いがある人もいる。ライターになるきっかけも、そこで知り合った人から与えてもらったようなもの。今考えると、ダッシュは俺の人生を変えた格ゲーなんだよなぁ。

おハガキ募集をしてみる…

内容はなんでもOK。カプコンの格ゲーの悩み相談やイラスト、僕個人への質問、ただの愚痴、幸せ自慢など募集！

年末はボッツの特集でガンガンいきたいところ。次はデビロット姫特集でも組みたいなぁ。キャラのイラスト投稿よろしくね。移植についてのご意見も待って ます。最近ミュータントと闘ったり、ポリゴンになっ たりと忙しいリュウ達ですが、ハロカプでは「スト2シリーズVSゼロシリーズ」を企画中。それぞれイラスト 募集中です。そろそろ移植の話も持ち上がりそうなD&D、その他すべてのハガキは右記のあて先まで送ってね！

あて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株セガサターンマガジン
「ハロカプ各コーナー」係

カプコンホームページ
http://www.capcom.co.jp

The Future Is Now SNKホームページ★http：//www.neogeo.co.jp

SNK WORLD '96

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏

サターン版「斬紅郎無双剣」本日(11/8)発売です!! RAM対応だから、間違えないように買ってね。ところで、アーケードでは「天草降臨」が加熱中！ 新システム「怒り爆発」、発動のポイントは体力ゲージ。残り体力が少ないほど、爆発持続時間は長いのだ！

SNK'S NEWS あの「KOF'96」がCDドラマになった!!

10月13日よりTBSラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」(毎週日曜25:00～25:30)で、サイトロンのドラマが放送されてるのは知ってるかな。その第1弾はファンお待ちかねの「KOF'96」、庵と京の宿命の対決なのだ。このドラマはインタラクティブドラマになっていて、リスナーのリクエストでドラマ内容が選べる仕組み。「でも、他のストーリーだったらどうなってたの？」と言う人のために今回めでたくCDが発売されたのだ！ ラジオで紹介されたストーリーはもちろん、未公開ストーリーもばっちり収録。ちなみに気になる声優さんはゲームと全く同じなので、迫力もばっちり。早速気になる人はCDショップへGO！

THE KING OF FIGHTERS'96
ドラマCD／SNK
●サイトロン
●2,500円(税込)
●PCCB-00230
●発売中

斬紅郎発売記念!!
おハガキ紹介コーナー

SS版はもう買ったかな？ アーケードでも新作「天草降臨」が稼働しているし、「夏」版」復活の予感。

愛知県／江ケ滝ささ

女性に人気の高い牙神様。ちょっとひねくれたところが良いのかな？

徳島県／ネオジー

CGで描かれたナコルル。憂鬱な表情が雰囲気出てます。白黒でごめんね。

SNKふりーくズ集いの間
いつも元気におハガキ紹介ヨロシク!!

実はKOF特集になってしまっているこのコーナー。まだまだ京の人気は冷めず！

福岡県／ピッコロ

若々しくて良いのだが……ラルフ39歳、ちょっとブルーな年頃です。

群馬県／ふじさき

爽やかな京。線の細いタッチがきれいですね。

愛媛県／メイヤー12

たしかに超必殺技を出したときの庵はキレてますね。

茨城県／岩田敦博

ぷにぷにで愛しい2人。みんなもネオジオワールドに行こう。

大阪府／ゆうくんだ!!

こういう制服も似合うね。このスカートの短さが魅惑的です。

バイスとマチュアの KOF 秘書課♥

マチュア（以下マ）■今回はちづるとゲーニッツの攻略2回目よ。
バイス（以下バ）■ちづるにはコマンド投げ、大ジャンプで跳び超えて背後から攻撃のパターンの他、ジャンプふっとばし攻撃をガードさせてから昇りジャンプふっとばし攻撃を出すパターンが使えるキャラもいるわ。テリーなんかパワーウェイブだけで勝てるわよ。
マ■私だったら大ジャンプで跳び超えて、ちづるが対空技の百活天神の理を出したときヘブンズゲイトを出せばちづるをつかめるの。
バ■ゲーニッツは何も技を出さずにジャンプして投げるのがいいよ。コマンド投げを持つキャラは当然狙ったほうがいいわ。間合いが悪かったり、通常技が暴発すると逆に「お別れです」って投げられてしまうので注意が必要だよ。
マ■これでもうクリアできるわよね？ それじゃ今回はおしまいよ。

神奈川県／速魚時雨

今回はセクシーなバイスお姉様の登場。赤一色による気合いの入った一枚だ。

おいでませ ネオジオランド！

対戦に飢えているキミのために、大阪を含め各地に点在しているネオジオランドとSNKのゲームの対戦が盛り上がっているゲーセンを紹介するこのコーナー。自分の行き着けのゲーセンや近所のネオジオランドの紹介を書いて送ってくれぃ。写真もOKだ。今回は江坂のネオジオランドをちょっとだけ紹介。3件あり中にはカラオケや飲食店などの施設も充実している。新作の入荷も早いぞ。

担当もよく行く1号店。台数も多く常に熱い対戦が。

あて先はこちら

さて今回はパンフレット詰め合わせセットです。結構貴重なSNKのゲームパンフ。締め切りは11月22日です。「パンフほしいの」係まで。投稿待ってまーす!!

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「SNKワールド」係までね。

18号のプレゼント当選者発表……速魚時雨さん、江ケ滝さささん、岩崎敦博さん、メイヤー12さん、ネオジーさんに「餓狼伝説3」ポスタープレゼント！

SEGA SATURN セガサターン・ライセンシィ・スペース Licensee Space

秋も深まり、世間では風邪が流行っているようですが、メーカーさんの間では風邪以外に何が流行っているのかな？　今回のテーマは「今、社内で流行っているもの」です。

アクレイムジャパン

サタマガ読者の皆様、お久しぶりでございます。そういえばこのページで夏頃にやった似顔絵コンテストってどうなったのかしら？　読者投票で1位だったメーカーは半ページ宣伝できるって言われてたような。投票数がふるわなかったのかな？　でも絵を見るとどこのメーカーも力はいってたよなー。メーカーの恨みは恐ろしいかも……（ウソです）。　（広報・黒崎）

アテナ

すっかり寒くなってきて、社内では風邪が大流行です。皆さんは大丈夫ですか？ところで、12月中旬、総武線市川駅前にゲームスポットアテナ市川店（仮称）がオープンします。オープニングイベントも企画中です。ヘヴィーなゲーマーの方も、私のようなライトな方も、ばんばん足を運んでくださいね。待ってます／

（広報部 "スロッター" SHUKO）

アトラス

こんにちは。アトラス広報の村田です。今年の秋はプリクラ&ブレードとキャラインパクトの高いタイトルが続きましたが、年明けからは男気あふれる⁉　シブイタイトルが待ってます。さて、デビルサマナーでおなじみのウチの金子がホラー好きなのは有名ですが、実は私もケッコウ好きで、日々B級物を探しています。だれか面白いのがあったら教えてください。（広報・麟太）

イマジニア

年末年始にかけてイマジニアも強力タイトルを多数投入いたします。10月25日の「スターファイター3000」を皮切りに、11月22日には「FIST」、さらに12月13日には「メルティランサー～銀河少女警察2086～」も発売します〃　年明けにも超ビッグタイトルが控えているので、楽しみに待っていてくださいね／

（広報チーム・大野木）

インクリメントP

サタマガ表紙風広告見ていただけましたでしょうか？　今、社内で流行っていること、「大運動会」のバグ探しハハハ……実はやっとマスターが入り、ほっと一息ついたところです。ほんとは、デジカメが社内で大流行してます。そして娯楽班のみんなは不審な写真を撮り、パソコンに張り付けてます。（デジカメならどんな写真も現像されるでしょ？）あやし～（iPC宣伝・PINGA）

ウイネット

NETYOUブランド第1弾として来年3月に発売いたします「ロッククライミング 未踏峰への挑戦～ヒマラヤ編～」。社内全体山だらけでございます。行くところ山専門誌があり、ロッククライミングの専門用語が飛び交い、私もすっかり山人間になってしまいました。もうすぐ皆様を山人間への道へ御案内いたしますので、その時はおつきあいくださいね。　（営業部・村松）

エンジェル

こんにちは、この本が出る頃僕は海外にいるハズです。実は日頃からの寝不足解消のために、誰にもキャッチされない海外へ高飛びしようという魂胆で。とはいえ今月からテレビ東京の「ゲーム天国」でもセーラームーンの紹介が始まるので最近とても忙しい……。本当に行けるのか？　と、不安な僕を見たい人は毎週木曜日・7:30～の30分間TVを見て下さい。（キューピー笹野井）

オープンブック9003

会社が合併し、今後「The Tower」のみならず「AQUA ZONE」もご紹介させていただくことになりました。今回は、サターンとしてはなかなか珍しいオプションディスク（「AQUA ZONE」本体がないと使えないので注意してね／）を発売することになりました。様々なオプションを追加してより素敵な水槽を作ってくださいね。　（広報・タカたかちゃん）

キングレコード

私のいる部署では、今頃になって「エヴァンゲリオン」が大流行です。放送の時に誰も見ていなかったため、揃いも揃ってビデオで追っかけてる状況です。幸い会社が会社ですので、発売前の見本品を見られたりするんですが、それでも話題が半年以上ズレているわけです。最終回が一体どんなもんだか、今から楽しみにしています。

（白鳥の広報・石沢）

コンパイル

寒い日が続いているけれど、みんな元気カナ？　ところで "コンパイルクラブ" が月刊化することになったんだ。"コンパイルクラブ" とは新作ソフト情報はもちろん、イベント情報や社内での出来事、CM撮影の裏話などなど、これ1冊でコンパイルの全てが分かる小冊子だ。ゲームショップなどに行けば無料で手に入るぞ。

（販売促進課・のっぽさん）

光栄

秋深し。季節が過ぎるのって、本当に早いですねぇ。今年は海にも行けなかったし（トホホ）。なんて言ってるうちに、もう年末／　筆無精な上、モーレツに遅筆な私に毎年やってくる過酷な試練、「年賀状」……うふふ、でも今年は平気さ。だってサターンのワープロセットがあるから〃　ただの宣伝みたいですが、本気で買います。マジでいいよコレ。　（SP課・ヤザワ）

サンソフト

最近社内では自社のアーケードゲーム「わくわく7」が流行っています。ワクワクチームの開発リーダーにも勝ったことのある私はちょっと得意気⁉　なんてことはさておき、サターン版の「わくわく7」の開発も順調に進んでおり、読者の皆様にお見せできる日も近いと思います。と～ってもいいデキなので、超期待して待っていてください／　（広報・いまぜき）

シエラ・パイオニア

はじめまして。シェラ・パイオニアでプロデューサーをしているカニカニです。今サターン版「3Dウルトラピンボール」を開発中です。もうすぐ(と言い続けてますが)発売日をお知らせできることと思います。あと今年はオリジナル新作ソフトの開発にも着手しています。来年の今頃には（オニが笑っている?)、新作のお話ができる、かもしれません。（カニカニ）

タイムワーナーインタラクティブ

秋も深まり、寒さも深まってきた今日この頃。皆さんゲーム三昧してますか?

長らくお待たせしているサイキックアクションゲーム「心霊呪殺師 太郎丸」ですが、開発作業もほとんど終了、現在は開発チーム一丸となって、妖怪・罵虞（ばぐ）を退治すべく、日夜苦闘の日々でございます。近日発売、乞うご期待//

（広報Oの身代わりK）

タカラ

サターンで動くGUIのOSが出ないかな? 誰もが作れるツールが出れば、いじりがいのあるハードだからかなり飛びつくマニアがいるはず。マニアが作ったゲームがネットで公開できれば、とても楽しいと思う。大作的なゲームが多いけど小粒で簡単なゲームも絶対に楽しいので、あればうれしいのだが……。あ、「アースワームジム2」よろしくネ/ （開発課S・H）

ナグザット

最近社内では古き良き時代のゲームが流行っている。特に人気があったのが、メガCD「ゲームのかんずめVol.2」に入っていた、「16t」というゲーム。最近のゲームにはない、「シンプルさの中の新鮮さ」を発見し、スタッフ一同何とも言えない気持ちに包まれてしまった。レトロゲームはたまにやると新鮮なので、興味のある方はぜひやってみてください。（広報・きむりん）

ハドソン

その日、
アメリカが
死ぬ。
㈱ハドソン かぢの

パック・イン・ソフト

皆様お久しぶりです。パック・イン・ビデオは10月1日よりビクターエンタテイメントさんと合併しビクターインタラクティブソフトウェアとなりました。でもパック・イン・ソフトの名でブランドは続くので安心してください。12月20日には皆様お待ちかねの育成シミュレーション「はいぱぁセキュリティーズS」が発売/ もう少し待っててね。（バイク復活/ の広報・Y）

バンダイ ビジュアル

みなさんはじめまして/ 実は僕のいる部署は普段、「ガンダム」や「スレイヤーズ」、無論「マクロス」などのアニメの宣伝やってる所で、毎日このキャラ達にゲシゲシ蹴りを入れられています。今、一番の話題(?)は来年15年目を迎える「マクロス」。ファンの皆さんと、どんな事して楽しもうか考えています。おもろいネタのある方、ご一報ください。（宣伝担当・沖）

BMGビクター

サタマガ読者のみなさん。年末も近づくにつれて楽しいソフトがてんこ盛りの今日この頃で幸せですね。さてBMGからは力作タイトル2本を紹介させてください。まずは今注目の世紀末ものアクション「西暦1999」。そして大リーグ選手を使った「3Dベースボール～ザ・メジャー」どちらもタイムリーな話題でお届けします。ぜひ試してみてください。（広報・ゆき）

メディアエンターテインメント

超長編ファンタジーアドベンチャーゲーム「ディスクワールド」が、初回限定攻略ガイド付きで、12月13日に発売されます。超難しいゲームなんですけど、おもしろくプレイすればするほど、ズボズボはまっちゃうすごいゲームなんです。これホント/ あ～っ/ 今度新作タイトル発表します。これがまたモ～大変。お父さんびっくり/

（広報・たまごクラブ）

メディアリング

ギンギンにヘビメタでバリバリに3D効果音の入った新ゼロヨンのテーマ完成/ これでスタジオ仕事から開放かと思いきや、今度はオープニング・ムービーの編集が待っていた……。世の中甘くないぜ/ ゼロヨンチャンプの制作もこの年末が大詰め/ クリスマスも大晦日も正月もスタッフ一同早くも諦めて、来春発売目指して全力疾走中。乞うご期待/ （CS 菅原）

やのまん

先日、「キューブバトラー」の開発中ロムが出来上がってきました。当事業部メンバーはそれにはまっています。とにかくアニメーションがキレイ/ しかも個性豊かなキャラクターたちがしゃべるので、アニメの中にどんどん引き込まれてしまうのです。皆それぞれのキャラクターになりきっている状態で困りもの。果たしてあなたはどのキャラクターになりきる? （たかこ）

ユービーアイソフト

UBIソフトは本社がフランスにあるインターナショナルなソフトハウスです。

昼間は通常業務、そして夕方から時差のあるフランス本社とのコンタクトが始まります。

無国籍で、しかも日本人受けするゲームを制作すべく日本のスタッフは日夜がんばっております。

（from 代表取締役）

ユーメディア

こんにちは/ 奥井くん。あんまり久しぶりなんで忘れちゃったんじゃないのかな? そういえばとうとう奥井くんも結婚しちゃったね。結婚式に呼んでくれたのは、どういう意味だったのかと今でも考えてしまいます。淋しくって、涙がでちゃいました。今度こそ、サヨウナラ。なーんて言うと思ったら大間違いなのだ。今後の行動をお楽しみに/ （課 悶太郎）

童

スキーシーズンの到来に胸を躍らせている営業の佐々木です。そろそろ新しい板や靴を買いに行こうかな～と思っています。どうも最近私のまわりの女性が、どんどんキレイになってる様な気がするのですが何故なのでしょうか? 大気の温度や湿度が微妙に関係しているのかな? と思っている理系の佐々木でした。薄着の夏も好き……。（ササキ）

ライセンシィ・スペースではおハガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前（本名）や住所はきちんと書くこと/ 常識だからね。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「ライセンシィ・スペース」係

全ソフトの"今"がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

―1994年11月22日～1996年11月1日―

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.33の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.130の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0909	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0504	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7771	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5472	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3016	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3498	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.4071	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.401	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7721	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1211	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.395	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6047	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5342	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3703	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3333	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7722	8.66	アナログ
17	10日	麻雀巌流島	アスキー	6800	TAB	5.5	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.3146	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5407	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6473	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8526	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.048	6.0	
26	28日	三國志Ⅵ	光栄	14800	SLG	7.813	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1615	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.0714	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2505	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セタ	8800	TAB	8.5155	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1446	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5248	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.2177	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.7961	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.7239	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7477	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3981	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2291	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.4646	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.4051	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7258	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2156	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5943	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.5765	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9545	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3825	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.791	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5786	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	ソシエック代官山	6800	ETC	7.1504	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3472	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9393	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.6	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1447	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5972	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4617	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0909	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6797	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6585	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1754	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5877	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0297	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.5882	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4247	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.7391	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2702	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1241	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	7.9122	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0364	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5047	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.2641	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社/BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6059	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2451	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3245	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.5081	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5666	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.9102	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2711	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3555	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7464	6.66	マウス
81	29日	天地無用! 魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.7325	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4848	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.4285	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.7281	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	8.0	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	5.9444	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8648	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6092	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9239	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.001	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6984	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5438	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.054	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.2558	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.7438	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.9047	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.2727	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0479	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	5800	SLG	5.3076	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.258	6.33	

104	10日	蚪KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8996	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	セガ	1280	ETC	7.9054	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9687	—	
107	17日	RAY MANレイマンよ!エレクトゥーンを救え!	UBIソフト	5800	ACT	7.4375	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5072	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3838	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	—	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	6.8181	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1204	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.3804	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.875	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.5882	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱/ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.0537	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.2049	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	6.6381	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1578	5.66	
121	24日	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.909	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.3969	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3225	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	7.4864	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.875	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	
130	8日	日付けの思い出+夏(?) GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.5277	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2435	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9329	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1875	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.4871	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	7.7234	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7275	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6538	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1637	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2736	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.0208	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0525	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4248	7.66	
145	22日	ゴジラ—列島震撼—	セガ	5800	SLG	7.4375	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.2736	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.3913	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.2857	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8386	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1597	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	7.9696	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.1333	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.8874	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.5	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	7.1875	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5941	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.454	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5238	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	7.931	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.7014	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.0625	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5	5.66	マウス
164	2日	NINKU—忍空—〜強気な奴等の大激突!〜	セガ	5800	ACT	5.9318	6.0	
165	9日	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.8648	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.6292	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	—	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.0194	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	8.4523	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.0606	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4814	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.8405	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.7857	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.4347	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	5.9	6.66	
178	23日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1818	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	8.6296	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2737	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.0103	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.8235	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.625	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.3541	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.5	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.5937	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.2413	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9351	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0542	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.568	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5652	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	4.647	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	4.88	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.8	5.0	
198	15日	ZORKⅠ	翔泳社	5800	ADV	—	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	QZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.9473	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1739	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.25	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2073	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.9629	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7319	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.3913	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.4423	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	—	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.6111	6.66	
211	22日	ISTO É ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7246	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.6106	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5268	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1157	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4212	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.0579	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.5833	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	9800/5800	TAB	7.3045	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5217	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.6785	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.9375	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.4666	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.4186	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	5.0434	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8751	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア〜ル	CRI	5800	ETC	8.1273	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.7594	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.3552	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1705	—	マルチ
235	5日	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.4285	6.0	
236	19日	3×3EYES 〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3773	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.5227	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7592	7.66	X
241	26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A・RPG	8.537	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8125	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.5128	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.41	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	6.9722	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4363	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1505	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	—	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.1093	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7343	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8963	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8617	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.5714	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.9081	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5301	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.3141	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ＆Ⅶコンプリート	データイースト	6800	RPG	8.014	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	7.568	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.3011	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6428	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	6.1428	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.3958	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	イマジニア	6800	ADV	5.3684	4.33	18推
271	14日	痛快！ スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	5.909	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9712	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7058	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.3761	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.1	7.0	18推
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砦(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	諸兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS(ナイツ)〈セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品〉	セガ	7800/5800	ACT	9.3084	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.8526	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.1728	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.6722	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.6785	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.3636	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	8.0416	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.4659	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.2147	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー〈ミッションスティック同梱／ソフト単品〉	セガ	5800/3800	SHT	8.4814	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～〈デラックス版／スペシャル版〉	コナミ	5800/9800	SLG	8.7325	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.5056	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.4327	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.7916	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1904	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.3888	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	1.0909	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5185	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.7258	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.5315	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH(ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.2666	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.8	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1414	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.2666	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	—	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	駿才 ―競馬データSTABLE―	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	—	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.2107	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.6151	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.245	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	7.6666	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パックイン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	—	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.3333	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	テクノソフト	5800/5800	SHT	—	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1612	8.33	③、マウス銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.3504	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7777	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4153	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	—	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	8.2747	8.33	RAM同梱
350	27日	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	セガ	5,800	RAC	9.6203	8.33	モデム
351	20日	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	8.6315	7.33	②、マウス
352	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	9.3056	—	アナログ、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.5	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！ サッカーキッズ入門編	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	—	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	8.4857	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	—	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	—	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	格闘ACT	7.2413	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7777	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	—	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	6800	TAB	—	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecialプレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.4285	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.2142	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	—	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	—	6.33	
374	10日	カオス コントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	4.0	マウス、銃
375	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパン・エンターテイメント	6,500	ETC	—	5.33	
376	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE わんわん DE ポン	ビデオシステム	7,800	TAB	—	6.66	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6,800	TAB	—	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5,980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5,800	SHT			
380	18日	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.9231	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	—	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	データイースト	6800	SLG	—	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	—	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	—	5.66	
		96年11月発売ソフト						
387	1日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
388	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	—	8.0	
389	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	—	7.33	
390	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	—	6.0	
391	1日	LULU	セガ	4800	ETC	—	6.0	マウス

データバンクINDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの謎魔界村	333
	アースワームジム２	387
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix(限定販売)	73
	アイドル雀士スーチーパイⅡ	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス２	60
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	264
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	25
	アイレム アーケード クラシックス	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	actua SOCCER	366
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アルバートオデッセイ外伝〜LEGEND OF ELDEAN〜	313
	アローン・イン・ザ・ダーク２	177
	アンジェリークSpecial	215
	アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO〜ジーコの考えるサッカー〜	211
	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	281
	井出洋介名人の新実戦麻雀	278
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	262
	ウイニングポスト２	206
	ウイニングポスト２ プログラム'96	368
	ウイニングポストEX	54
	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	82
	ウルトラマン図鑑	342
え	AI将棋	62
	エアーマネジメント'96	210
	永世名人	80
	エイリアン トリロジー	331
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NFLクォーターバッククラブ'96	230
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	19
	EMIT Vol.2〜命がけの旅〜	22
	EMIT Vol.3〜私にさよならを〜	23
	EMIT バリューセット	141
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	343
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	181
	オリンピックサッカー	335
か	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	カオスコントロール リミックス	374
	柿木将棋	24
	金沢将棋	120
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガーディアン ヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	餓狼伝説３ ―遥かなる闘い―	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	347
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	234
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	113
	GALJAN	322
	ギャルズパニックSS	355
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377
く	QUANTUM GATE Ⅰ 〜悪夢の序章〜	83
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS(クオヴァディス)	142
	クリーチャーショック	155
	課長弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	48
	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	8
	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの福袋〜	135
	ぐっすんおよよS	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	グレイテストナイン'96	293
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	結婚〜Marriage〜	140
	結婚前夜	98
	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME-WARE VOL.3	370
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人２	203
	ゲームの鉄人 THE上海	87
	ゲイルレーサー	7
	激烈パチンカーズ	304
	月花霧幻譚〜TORICO〜	273
	ゲックス	226
	ゲン ウォー	249
こ	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	10
	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	29
	ゴジラ―列島震撼―	145
さ	SIDE POCKET 2 〜伝説のハスラー〜	20
	サイバードール	307
	サイベリア	168
	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	350
	３×３EYES〜吸精公主〜S	231
	サターンボンバーマン	294
	三國志Ⅴ	357
	三國志Ⅳ	26
	三國志英傑伝	220
	サンダーストーム＆ロードブラスター	90
	サンダーフォースゴールドパックⅠ	358
	サンダーホークⅡ	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTRUTH(限定販売)	279
	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜	49
し	シーバス・フィッシング	172
	シェルショック	381
	四柱推命ピタグラフ	175
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	上海 万里の長城	13
	シュトラール〜秘められし七つの光〜	121
	駿才―競馬データSTABLE―	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新型くるりんPA！	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	301
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	50
	実戦 パチスロ必勝法！ 3	257
	実戦麻雀	65
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	323
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	女子高生の放課後...ぷくんぱ	359
	ジョニー・バズーカ	250
す	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	水滸演武	55
	水滸演武〜風雲再起〜	205
	スターファイター3000	382
	スチームギア★マッシュ	78
	鋼鉄霊域(スティールダム)(ソフト単品／ケーブル同梱)	341
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO 2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	スナッチャー	217
	３D Lemmings	325
せ	〜制服伝説〜プリティファイターX	35
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1／宿題がタントアール	258
	SEGA AGES／アウトラン	346
	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	351
	SEGA AGES／スペースハリアー(ミッションスティック同梱／ソフト単体)	296
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セクシーパロディウス	388
	「占都物語」その１	99
	戦略将棋	110
そ	ソード＆ソーサリー	261
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	ソニックウィングス スペシャル	285
	ZORK Ⅰ	198
た	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム	371
	タイタンウォーズ	239
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	誕生S〜Debut〜	277
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダイダロス	18
	大牌砦(DAI-TORIDE)	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球〜TRUE PINBALL〜	236
	テトリスプラス	337
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 魎御理温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	340
	Dの食卓	47
	デイトナUSA	21
	デカスリート	287
	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby(デストラクションダービー)	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon 5	263
	DX人生ゲーム	136
	でろ〜んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	389
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR〜精霊王紀伝〜	241
	闘KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル〜forever with you〜(デラックス版／スペシャル版)	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂(ドンパチ)	245
な	NIGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体)	284
	NIGHTRUTH―Explanation of the Paranormal―#01 "闇の扉"	315
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	２度あることはサンドア〜ル	232
	NINKU―忍空―〜強気な奴等の大激突！〜	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単体)	176
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは?〜	270
	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単体)	117
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター２	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舞帝〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	爆れつハンター	243
	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BATSUGUN	383
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル２X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	パップブリーダー	390
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	日付けの想い出+姫(?) GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURTベースボール	305
	PDウルトラマンリンク	166
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	フェーダ・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ブラックファイアー	148
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru！	71
	ブレインデッド13	375
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プリンセスメーカー２	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	11
ほ	ホーンテッドカジノ	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	376
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀巌流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編(絶版)	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special(プレミアムパック／ソフト単品)	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	マイティ ヒット〜Mighty Hits〜	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ２	353
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	384
	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット２	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	391
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマンX３	246
	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT(ワイプアウト)	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

上の表は、全サターンソフトを、あいうえお…の50音順で整理したものだ。まずはここで探したいタイトルを探し出し、その右にある"ソフトNo"で検索してみよう。"ソフトNo"は、データバンクリストのタイトルの横に発売順でついているぞ。

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	8日	拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	
	8日	リグロード サーガ2	5,800円	セガ	S・RPG	
	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	2,480円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	限定、ムービー
	8日	Special Gift Pack	7,700円	BMGビクター	ETC	
	11日	アースワームジム2	5,800円	タカラ	ACT	
	15日	プリクラ大作戦	6,800円	アトラス	A・SHT	
	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	5,800円	KAZe	ETC	
	15日	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	15日	風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	22日	バーチャコップ2	5,800円	セガ	SHT	銃
	22日	IRON MAN／XO	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	22日	NFLクォーターバッククラブ'97	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	22日	戦国ブレード	6,800円	アトラス	SHT	
	22日	FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	22日	カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス、銃
	22日	セガサターン用ワープロセット(プリンター込)	29,800円	光栄	周辺	キーボード
	22日	ステークス ウィナー	5,800円	ザウルス	ACT	
	22日	ハイパーデュエル	5,800円	テクノソフト	SHT	
	22日	TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイト	ACT	
	22日	月下の棋士～王竜戦～	5,800円	バンプレスト	TAB	マウス
	29日	ツインスティック	5,800円	セガ	周辺	
	29日	電脳戦機バーチャロン	5,800円	セガ	対戦ACT	モデム、ツイン
	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	29日	ブラッドファクトリー	5,800円	インタープレイ/EAV	A・SHT	
	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	5,800円	エンジェル	格闘ACT	
	29日	太閤立志伝Ⅱ	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	29日	秀吉・信長セット	12,800円	光栄	SLG	
	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	5,800円	データイースト	ADV	
	29日	サンダーフォース ゴールドパック2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	29日	銀河英雄伝説	5,800円	徳間書店	SLG	
	29日	バトルバ	5,800円	日本ビクター	RAC	マルチ、ハンドル、アナログ
	29日	西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター／ロボトミー	ACT	
	29日	対局将棋 極Ⅱ	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	29日	ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	8,900円	J・ウィング	TAB	
12月	6日	AQUAZONEオプションディスク Vol.1	2,000円	セガ／オープンブック9003	SLG	
	6日	AQUAZONEオプションディスク Vol.2	2,000円	セガ／オープンブック9003	SLG	
	6日	AQUAZONEオプションディスク Vol.2	2,000円	セガ／オープンブック9003	SLG	
	6日	AQUAZONEオプションディスク Vol.4	2,000円	セガ／オープンブック9003	SLG	
	6日	AQUAZONEオプションディスク Vol.5	2,000円	セガ／オープンブック9003	SLG	
	6日	皇龍三國演義	5,800円	エクシング	SLG	
	6日	マジックカーペット	5,800円	EAV	SHT	マルコン
	6日	マジックカーペット限定版(マルコン同梱版)	7,800円	EAV	SHT	マルコン
	6日	スーパーパズルファイターⅡX	5,800円	カプコン	PUZ	
	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン
12月	6日	世界の車窓から[ ]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	4,800円	富士通	ETC	
	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～	5,800円	イマジニア	SLG	
	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～初回限定スペシャルエディション	8,800円	イマジニア	SLG	初回限定、グッズ同梱
	13日	大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	13日	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	13日	スペースインベーダー	3,980円	タイトー	SHT	
	13日	ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテイメント／HAMLET	ADV	マウス
	13日	ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG	
	13日	タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	13日	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	5,200円	EAV	RAC	
	20日	きゃんきゃんバニープルミエール2	7,500円	キッド	ADV	18推、②
	20日	永世名人Ⅱ	5,300円	コナミ	将棋	
	20日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18推
	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	5,800円	ソニック	RPG	
	20日	m～君を伝えて～	5,800円	ダズ／ネクサスインターラクト	SLG	
	20日	★ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	5,800円	ナツメ	TAB	
	20日	バーチャル競艇	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
	20日	はいぱぁセキュリティーズS	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
	20日	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	6,800円	パトラ	A・PUZ	
	20日	3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	22日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	6,800円	セガ	SHT	銃
	22日	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	マルチ
	23日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	4,800円	コナミ	SHT	
	27日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	27日	★ザ・キング・ファイターズ'96(限定KOFダブルパック)	9,800円	SNK	格闘ACT	※KOF95+96+TARS+RAM
	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(RAM同梱)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	27日	水滸伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	27日	実践パチスロ必勝法／4	5,800円	サミー工業	ETC	
	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	6,800円	ハドソン	ADV	
	上旬	DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	上旬	STREET RACER EXTRA	5,800円	UBIソフト	RAC	
	中旬	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	下旬	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	3,800円	ハドソン	ETC	通販のみ(11/18申込み締切)
	下旬	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	6,800円	バンダイ	ADV	
	未定	エアーズアドベンチャー	5,800円	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	テラ ファンタスティカ	5,800円	セガ	RPG	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	グリッド ランナー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	だいな♡あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	未定	NIGHTRUTH"Maria"	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定	DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	ハンドル、銃
	未定	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
	未定	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
冬	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	5,800円	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
年末	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年中	未定	RENSA―恋鎖―限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	RENSA―恋鎖―通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル	未定	ハドソン	ADV	
'97年1月	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A・PUZ	
	10日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	4,980円	ポニーキャニオン	ETC	
	10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
	14日	天外魔境 第四の黙示録	6,800円	ハドソン	RPG	②
	17日	★タイムギャル＆忍者ハヤテ	5,800円	エクセコ・ディベロップメント	ETC	②
	17日	ブラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	24日	アドヴァンストV.G.	未定	TGL	格闘ACT	
	24日	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	5,800円	ビクターインタラクティブソフトウェア	A・ADV	
	中旬	ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	下旬	シミュレーション ズー(仮称)	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	下旬	SUPER CASINO SPECIAL	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	マルチ
	未定	★ダイナマイト刑事	5,800円	セガ	ACT	
	未定	デイトナUSA Circuit Edition	5,800円	セガ	RAC	モデム、ハンドル
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	BLAM／マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	ROOMMATE～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
'97年1月	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～(仮称)	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	2 TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
	未定	ZAP／ SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	未定	ハイパー3Dピンボール	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	未定	☆フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	未定	エクシング	格闘ACT	
	未定	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	もうぢや	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ	
2月	28日	★優駿クラシックロード(仮称)	5,800円	ビクターインタラクティブソフトウェア	SLG	
	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	Space JAM(スペースジャム)	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	未定	ティー イー エス研究所	ETC	
	未定	SKULL FANG～空牙外伝～	未定	データイースト	SHT	
	未定	HT&T ドラゴンズヘブン	未定	データイースト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
3月	7日	★オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ／～	6,800円	BMGビクター/HATNET	ADV	
	28日	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	28日	ファーランドストーリー2(仮称)	未定	TGL	S・RPG	
	未定	☆ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	★バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ(仮称)	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フィッシング甲子園2	未定	キングレコード	SPT	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
8月	未定	幻の魚(The Phantom Fish)	未定	ソフトオフィス	SPT	
9月	未定	ファンズフォルム(仮)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイムジャパン	RAC	
	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	★エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	銃
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	★新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	未定	アスキー	SLG	
	未定	デザエモン	未定	アテナ	SHT	
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	RAM
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A・SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	だいな♡あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	バブジー3D(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	PIT BALL	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	
	未定	ヘンリーエクスプローラーズ	未定	コナミ	SHT	銃
	未定	フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定	
	未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
	未定	エーベルージュ	未定	タカラ	SLG	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	カオスシード	未定	ネバーランド カンパニー	SLG	
	未定	天地無用／ 連鎖必要	未定	パイオニアLDC	PUZ	
	未定	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	未定	バンダイ	SHT	
	未定	★英雄志願 Gal Act Heroism	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	クロック／(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
夏	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター／NMS	ACT	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/ボススタジオ	ACT	
'97年中	未定	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロII	未定	マップジャパン	ETC	
	未定	HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	★新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	未定	セガ	ADV	
	未定	開運／ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	未定	セガ	SHT	
	未定	SEGA AGES／ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	未定	セガ	PUZ&ACT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	Bug too!!	未定	セガ	ACT	
	未定	mr. BONES	未定	セガ	ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	★ファンタズム	未定	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	★ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	未定	アスク講談社	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	コマンド&コンカー	未定	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきミュージックCD1	未定	コナミ	ETC	
	未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
	未定	ぷるるん／シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウイング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR／	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール／(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	エアーコマンダー	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターインタラクティブソフトウェア	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターインタラクティブソフトウェア	SHT	
	未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ビング	A・SHT	
	未定	GO II Professional(仮称)	未定	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	★フリートーク ファクトリー	未定	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックする、おなじみサタマガ編集部チェック／ まずは新作情報から。メディア・エンターテイメントの「フリートーク ファクトリー（発売日未定）」は、國府田マリ子を迎えラジオスタジオが舞台のアドベンチャーになる。ファンの人は要注目。また、今回はスケジュールにも入っていないイマジニアの18歳推奨の移植新作「EVE（イブ）」は、次号でたっぷり紹介する予定だ。乞うご期待。

さて、今号はセガ注目の隠し玉として「クリスマスナイツ」が大発表されたが、これが隠し玉のすべてと思うのはまだ早いぞ。次号では、いよいよ人気アーケードゲーム注目の移植決定が発表される他（うち1本は画面写真早くも複数公開か／）、夢の新作がなんと年内に緊急発売// そのすべてを総力特集予定だ// 恒例サタマガグランプリ前夜祭も注目／

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	07	15		

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミマガWeekly
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 ゲームオン!
06 電撃王
07 じゅげむ
08 LOGiN
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 電撃セガEX
16 Hyperセガサターン
17 サターン通信
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

7 セガサターン用ワープロセットについてお尋ねします。

01 購入予定がある
02 もっと安くなれば買う
03 既にワープロを持っているので必要なし
04 ワープロ自体必要を感じない
05 日和見

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。 (8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。 (8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 大運動会
02 LAND MARK
03 データステーション
04 セガサターン読者レース
05 (特報)クリスマスナイツ 冬季限定版
06 (特報)デイトナUSA Circuit Edition
07 (特報)電脳戦機バーチャロン
08 (特報)ダイナマイト刑事
09 (特報)バーチャコップ2
10 (特報)クォヴァディス2
11 (特報)エネミー・ゼロ
12 (特報)同級生2
13 (特報)優駿クラシックロード(仮)
14 (特報)実況/おしゃべりパロディウス
15 (特報)オベリスク
16 (特報)ファイヤープロレスリングS
17 (特報)スーパーパズルファイターⅡX
18 (特報)テラ ファンタスティカ
19 (特報)エアーズアドベンチャー
20 (特報)天外魔境 第四の黙示録
21 (特報)銀河お嬢様伝説ユナ
22 (特報)My Dream
23 (特報)バーチャル競艇
24 (特報)ゼロヨンチャンプ DooZy-J
25 NEW RELEASE TITLE
26 Readers' STATION
27 セガサターン デジタルサーカス ガイド
28 攻略 Data Serch/エターナルメロディ
29 セガプレス
30 池袋サラのバーチャクラッシュ
31 ワープが羽田にやってきた
32 Hello// CAPCOM
33 SNK WORLD
34 ライセンシィ・スペース
35 セガサターンソフトデータバンク
36 GD NET企画
37 (COMMING SOON)機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐもの
38 (〃)シャイニング・ザ・ホーリィアーク
39 (〃)バトルバ
40 (〃)マジックカーペット
41 (〃)デジタルピンボール ネクロノミコン
42 (〃)AQUAZONE オプションディスク
43 (〃)NHL パワープレイ'96
44 (〃)ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION
45 (〃)廊下にイチダントア〜ル
46 (〃)プリクラ大作戦
47 (〃)上海 Great Moments
48 (〃)TRY RUSH DEPPY
49 (〃)クレイジーイワン
50 (〃)ハイパーデュエル
51 (〃)ストリートレーサー EXTRA
52 (COMPLETE GUIDE)サクラ大戦
53 (〃)リグロード サーガ 2
54 (〃)伝説のオウガバトル
55 (〃)LUNAR SILVER STAR STORY
56 (〃)ラングリッサーⅢ
57 (〃)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
58 (〃)BATSUGUN
59 Just Meet エ・ル・フ
60 レッドカンパニー酉の市通り//
61 デ・ラ・ゲームウェア
62 (読者参加型企画)センチメンタルグラフティ 君に逢いたい
63 AM1研だいなまいと/
64 AM3研Rush//
65 AM2研 Experss Neo
66 セガサターンソフトレビュー
67 次世代裏技リーグ

表2 ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ(ワンダーメガを含む)
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO(REAL、TRY)
07 M2(3DO64bit機)
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEO・GEO(CDを含む)
12 ゲームギア
13 NINTENDO64
14 パソコン
15 ムービーカード(ビデオCDデコーダ)
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 セガマルチコントローラー
19 レーシングコントローラー
20 バーチャガン
21 アナログミッションスティック
22 ワイアレスパッド
23 新型バーチャスティック
24 バーチャスティックプロ
25 セガサターンモデムセット

表3 ソフトリスト

001 AQUAZONEオプションディスク
002 アドヴァンストV.G.
003 天城紫苑
004 ULTIMATE MORTALKOMBAT
005 ウルトラマン 光の巨人伝説
006 エーベルージュ
007 エアーズアドベンチャー
008 永世名人Ⅱ
009 エネミー・ゼロ
010 m〜君を伝えて〜
011 エレベーターアクションリターンズ
012 大江戸ルネッサンス
013 オベリスク〜プロジェクト・オスカーを遂行せよ/〜
014 オリンピア 山佐バーチャルパチスロⅡ
015 怪盗セイント・テール
016 カオス コントロール リミックス
017 下級生
018 ガーディアンフォース
019 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
020 きゃんきゃんバニープルミエール2
021 銀河英雄伝説
022 銀河お嬢様伝説ユナ MikaAkitakaIllust Works
023 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
024 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル
025 クォヴァディス 2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜
026 クレイジーイワン
027 グランディア
028 クリスマスナイツ 冬季限定版
029 ゲゲゲの鬼太郎(仮称)
030 月下の棋士〜王竜戦〜
031 限定KOFダブルパック
032 皇龍三國演義
033 コットン2
034 サイバーボッツ
035 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
036 三國志リターンズ
037 サンダーフォース ゴールドパック2
038 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
039 紫炎龍
040 シャイニング・ザ・ホーリィアーク
041 上海 Great Moments
042 シルエットミラージュ
043 新・海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜
044 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
045 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
046 神前 人生の意味
047 心霊呪殺師 太郎丸
048 Jリーグエキサイトステージ(仮称)
049 実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜
050 実践パチスロ必勝法/4
051 重装機兵レイノス2
052 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
053 スーパーパズルファイターⅡX
054 スーパーパンコレクション
055 水滸伝 天命の誓い
056 SKULL FANG〜空牙外伝〜
057 ステークス ウィナー
058 STREET RACER EXTRA
059 スペースインベーダー
060 スレイヤーズ
061 西暦1999 ファラオの復活
062 世界の車窓から[Ⅰ]スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜
063 SEGA AGES/ファンタジーゾーン
064 SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)
065 SEGA AGES/廊下にイチダントア〜ル
066 戦国ブレード
067 センチメンタル グラフティ
068 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
069 卒業S
070 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
071 続ぐっすんおよよ
072 対局将棋 極Ⅱ
073 太閤立志伝Ⅱ
074 太平洋の嵐2
075 タクティクス オウガ
076 タクラマカン〜敦煌傳奇とんこうでんき〜
077 探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜
078 ダービースタリオン(仮称)
079 大運動会
080 だいな♡あいらん
081 ダイナマイト刑事
082 DIE HARD TRILOGY
083 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜(仮称)
084 テラ ファンタスティカ
085 天外魔境 第四の黙示録
086 天地無用/ 連鎖必要
087 D-XHIRD
088 ディスクワールド
089 デイトナUSA Circuit Edition
090 デザエモン
091 デジタルピンボール ネクロノミコン
092 DX日本特急旅行ゲーム
093 電脳戦機バーチャロン
094 東京SHADOW
095 ときめきミュージックCD1
096 TRY RUSH DEPPY
097 同級生2
098 ドラゴンナイト
099 ドラゴンマスターシルク
100 NIGHTRUTH Maria
101 NISSAN PRESENTSオーバードライビンGT-R
102 HERC'S ADVENTURES
103 HEART OF DARKNESS
104 ハイパーデュエル
105 はいぱぁセキュリティーズS
106 バーチャコップ2
107 バーチャル競艇
108 バトルバ
109 BAROQUE
110 秀吉・信長セット
111 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition
112 美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜
113 ファーランドストーリー2(仮称)
114 Fighting Illusion〜K-1GRANDPRIX〜将
115 ファイヤープロレスリングS 6 MENSCRAMBLE
116 FIST
117 フィッシング甲子園2
118 風水先生
119 フォトジェニック
120 フリートーク ファクトリー
121 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
122 プラドルDISC
123 プリクラ大作戦
124 ぷるるん/シェイプUPガール(仮称)
125 ヘンリーエクスプローラーズ
126 ボディー バイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜
127 マーヴル スーパーヒーローズ
128 My Dream〜オンエアーが待てなくて〜
129 マジックカーペット
130 魔法学園LUNAR/
131 ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
132 メルティランサー〜銀河少女警察2086〜
133 リアルサウンド(仮称)
134 リグロード サーガ2
135 ROOMMATE〜井上涼子〜
136 LUNAR ETERNAL BLUE
137 RAYMAN2
138 LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
139 RENSA—恋鎖—
140 ロードランナー エクストラ
141 わくわく7

続報 ACCESS GD-NET

サターンに集う制作エキスパート集団

GAME DESIGNERS NETWORK

今年8月末に発表され、強力なクリエイター陣営9社で構成されたGAME DESIGINERS NETWORK(以下GDNET)。「LUNAR」なども発売され、そのクォリティの高さに驚かされた人も多いだろう。

さて、他の参加メーカーは今どうしているのか。慌てる必要はない。ソフト開発には膨大な時間と資金が必要なのだ(そのためのGDNETだからね)。でもその動向は気になるところ。そこで今回は参加メーカーに現在進行中の作品の開発状況などを聞いてみた。はやる気持ちを押さえてじっくり読んでほしい。

What's GDNET

構成メーカーはゲーム アーツ、トレジャーなど小規模ながら実力派揃いの9社。これらに総合プロデュース会社ESPが加わる。ESPは参加メーカーの開発する作品に融資し、さらに人的、技術的支援、販売までを行う。これらにより小規模開発会社の持つ、ソフト開発における問題点(高度な技術開発力、資金力など)を解決し、かつ小規模ならではの個性を生かした質の高いソフトの提供を目的としている。また、メーカー間の交流を強め、時には技術や人脈などを協力しあい、時には作品を磨きあう、といった側面も持っている。

オニオンエッグ

GDNETの新星となるべく今年になって設立された、オニオンエッグ。小説は、もとよりTVアニメや劇場版も大人気の「スレイヤーズ」をサターン・オリジナルのシミュレーションRPGとして制作を開始。目下人気上昇中といったところ。正式タイトルは、まだ未定だが、制作も順調とのこと、近々ゲーム画面の写真も誌面でお見せできそうだぞ。さて今回は、そんな「スレイヤーズ(仮)」の新情報をお届けしよう。シミュレーションRPGのキモともいうべき戦闘システムに独自な〝ステップ方式〟を採用している。これは、従来でいうキャラクターの行動ポイントを時間軸で区切り、キャラの敏捷性などのスキルや行動の難易度によって振り分ける方式。キャラの個性を存分に生かしたものになることを期待しよう。また本作オリジナルキャラ2体もGET!

今後も続報をお楽しみに。

オリジナルの新キャラ、ラーク(左)。リナ達主役に引き回される役どころ? 右は、モンスターのブラスデーモン。

クインテット

前回のメーカー宛てのお手紙、どうもありがとうございました。私達クインテットの期待がヒシヒシと伝わってきて、それが大きな力を与えてくれます。あらためてガンバラなくては、と思いました。さて、現在進行中のレースゲームですが、まだ開発がスタートしたばかりなので、まだまだお見せする段階ではありません。ただ、普通のレースゲームではない、新しいタイプのレースゲームにしています。期待していてください。　　（開発部・七条たかし）

●これまでのタイトル●

エニックスから発売されたスーパーファミコン用ソフト６本を開発。いずれの作品にも「破壊と創造」というテーマを根底に持つ。サターンでは、いよいよ開発が始まったオリジナルレースゲームを第１弾に企画進行中のRPGにも期待が高まる。

クインテット集大成ともいえる６作目「天地創造」。まだ記憶に新しい作品だ。

トレジャー

現在ようやく画面が見られるレベルになってきました。しかし、まだまだ完成イメージにはほど遠いシロモノなので、この先長い戦いが待っているのだと予感させてくれます。開発員も今までにない大人数となってしまい、何やら心強い感もありますが、同時にまとまるのだろうかと心配でもあります。しかし応援していただける人達のためにも、この身を削って作業に取り組んでいます。もちっと待っててくださいね。

（開発部・カニエルVSムシエル）

●これまでのタイトル●

最新作「ガーディアンヒーローズ」を含めセガブランドで６作をリリース。いずれもアクションだが、１作１作にセンスや個性が光り、ゲーム内容もどれも似た系統はなく、その同じジャンルを多方向に極めている。今作への期待も高い。

スティング

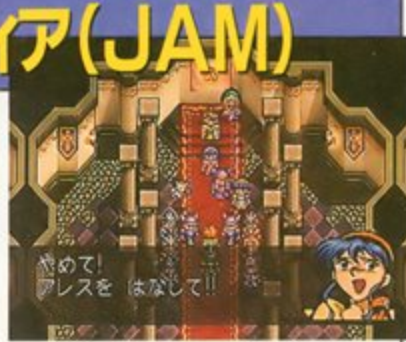
「バロック」の開発は、着実に進行しております。期待を越えるデキになるように企んでおりますので、応援お願いしますね。内容ですが、フロアの画面は一枚絵ではなく、立体的に構成されたもので、あの空間の中をグリグリと動き回ることができます。闇と光の表現もゾクゾクものです。異形もクールなやつらが集結中です。まだ情報を続々と出せる状態になっていないので妄想がふくらむと思いますが、なにとぞよろしくお願いします。　　（監督・米光）

●これまでのタイトル●

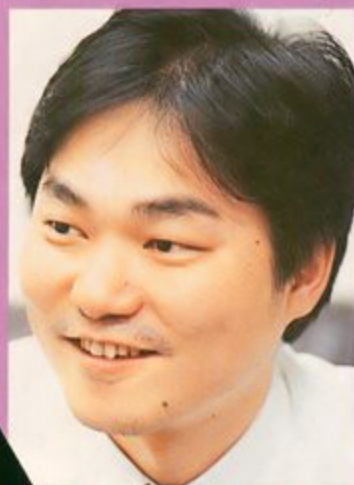
代表作はスクウェアから発売された「トレジャーハンターG」など。上の写真はそのころからパートナーとして参加している鬼頭栄作氏が製作した、「バロック」の舞台"神経塔"。ここでどんな物語が展開するのか？どんなしかけが待っているのか？

日本アートメディア(JAM)

現在、我々日本アートメディアでは、サイコーにイカした超カッコイイRPGを企画進行中です。メタリックで、ハイブリッドな背徳の香り漂う、そのRPGの名は「レクイエム（仮）」といいます。前作「LUNAR」が終わって休む間もなくこの企画が発足。スタッフ一同、魂をぶ熱く燃やして開発に取りかかっております。サタマガ読者の皆さん、ちょっぴりたくさん期待していてくださいね。それでは頑張っていきましょう。

（開発部・中島）

●これまでのタイトル●

創立以来RPGを中心に手がける。なかでも「アレサ」シリーズはユーザー、業界両方から高い評価を受けている。10月に発売されたサターン版「LUNAR」はここが制作した。次作はシミュレーションRPGというがいかなる感動を与えてくれる？

SPECIAL INTERVIEW LUNARシリーズはこうなる!?

）ゲーム アーツ代表取締役
路　洋一氏
NAR」シリーズを手がけるプロ
本作品にこれまで以上にファ
いる。

宮路　まず「LUNARⅡ」ですが、今回はメガCD番からの変更というよりやってみたいことがあるんです。RPG論になるのですが、RPGってカチッと１本道にすればするほど演出に凝れますよね。でもその代わりゲーム性が薄れてしまう。「LUNARⅠ」はストーリーはめちゃめちゃ盛り上がるようにできてますが、１本道でお使いゲームと言われかねない。もちろん「LUNARⅡ」も「LUNARⅠ」から継承するストーリーのRPGなので前半は「LUNARⅠ」と同じく１本道になります。でも「LUNARⅡ」にはゲーム後にエピローグ的なシナリオが入ってるんですね。で、今回はそれを膨らませようと。そこで「ドラクエ」みたいになんでも好きなことしてやってみてくださいと考えているんです。前半でキャラクターをしっかりつかんで、ボス戦後は好き勝手に遊んでもらおうと。レベルが低いうちは自由度があってもやれることが限定されますからね。その点自由度っていうのは「ゲーム後ゲーム」のほうがバランスも取りやすい。こんなダンジョンもあったんだ、みたいな、プラスアルファの発見を終わったあとに楽しんでいただきたい。お使いゲームではない部分で「LUNAR」をお見せするというのが、一番大きいチャレンジです。

──声優さんの変更はありますか？

宮路　変えるつもりはないです。「LUNARⅠ」は元から４年も経っていて、当時の声優さんが少年少女の声をするのがきつかったんですが、「LUNARⅡ」はまだそんなに経ってませんので。当時あまり有名じゃなかった声優さんも今みんな有名ですし、そういう意味では旬のキャスティングかなと。

──システム的に変わる可能性は？

宮路　まだ操作性とか細かいことを実験的にやっている最中ですね。でも今回一番の目的は、ストーリーゲームとRPGという相反するテーマを1つに入れちゃおうという点ですから。こういうアプローチのRPGって「LUNAR」が初めてじゃないかな。欲張りなんです。

──「魔法学園LUNAR」との関連は？

宮路　「LUNAR」の基本コンセプトは、キャラクターの数字が成長するのではなく、人間が成長するということがあります。そういった意味で、「魔法学園ルナ」は学園ドラマとしてキャラクター達が成長するストーリーなんです。ですから、基本コンセプトでは関連があるわけです。わかりやすく違いを語ると「LUNAR」は大河ドラマ、「魔法学園ルナ」は学園ドラマ。「魔法学園」というコンセプトなので、愛と友情をテーマに、ストーリーやシステム面で

※サターン版「LUNAR ETRNAL BLUE」（LUNARII）に関するご意見、ご希望のある方、またLUNARIIのグラフィック、プログラムを手伝って見たい方、〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9　第一池袋ホワイトビル７Ｆ　ゲーム アーツLUNARII係までお便りください。

ネバーランドカンパニー

カオスシードは、サターンで生まれ変わります！　全シナリオをリファインし、オリジナル追加シナリオも２本を予定！　さらに、オープニング&エンディングにムービーを入れ、スーファミ版を遊んだ人にも、思わずもう一度遊ばずにはいられないスペシャル版で登場します。そして弊社オリジナル第１弾となる「スチームパイレーツ」も鋭意制作中です。海の上で繰り広げられる汽船海賊達の冒険劇にご期待ください。

（開発部部長・宮田正英）

●これまでのタイトル●

代表作でもあり、GDNET初作品になる「カオスシード」。風水学を取り入れたユニークなシミュレーションRPGだ。その他にも他社ブランドだが、高い評価を受けたRPGも数多く開発している。サターンにもRPGがあふれる日も近い？

ビッツラボラトリー

前回発表した〝ゲームツール〟もようやく「BASIC for SEGA SATURN」として発表され、スタッフも完成めざして鋭意制作中です。現在はポリゴン表示機能や、画面表示機能を改良中で、皆さんの期待に沿うよう頑張っていますので期待して待っていてください。また同時に「天下布武」も着々と進行中です。思考ルーチンの強化、データの調整など、まだまだやりたいことがたくさんありますので、もうしばらくお待ちください。

（代表・宮崎）

●これまでのタイトル●

これまでは移植作がメインでPCエンジン版「ダライアス」シリーズなどを代表作に持つ。ちなみにゲームギア以外のコンシューマ機に開発実績があるというツワモノ揃い。上の写真は実際に「BASIC for SEGA SATURN」で作ったものだ。

CSK総合研究所（CRI）

オリジナルタイトルがなかなか発表できない状況で、CRIを忘れたりしてないでしょうネ？　CRIでは、GDNET関連でもビッグタイトルが進行中です。企画も固まり、プログラムも開始しました。どんなソフトかは、チョット待ってくださいね。その他皆さんとの接点は、あれこれあるんですが、ぜひ探してみてください（パッケージとかね）。あんな超ビッグタイトルからこんな技術まで。こんな所もCRIで～す。

（泰山）

●これまでのタイトル●

CSKの知識情報開発研究機関として設立。サターンではオリジナルブランドで「占都物語Ⅰ」「２度あることはサンドアール」をリリース。また、シネパックなどのムービー再生の技術開発も行っている。セガやバンダイなど大手メーカーのソフト制作に協力することも多い。

メガドラでも「ダイナブラザーズ」（写真は２）など秀作が多い。移植は!?

まだまだ　お便り募集中!!

さて、GDNET参加メーカーのコメントを収録してきたが、いかがだっただろうか。前回の特集より具体的になってきたソフトも見られ、期待もそのぶん大きくなったのでは。そこで、前回に引き続きメーカーへのメッセージや応援のお手紙を募集するぞ。業界全体の協力はもちろんだが、こうしたユーザーの声が新しい試みへの支えになるのだ。もしかしたら、君達の声が作品に反映されるかもしれない。熱いメッセージを待っている。もちろんこれ以後も新情報が入りしだい紹介していくぞ。

●あて先●

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
「GDNET　（メーカー名）応援」係まで

「LUNAR」と違った試みにもチャレンジします。例えば「合体魔法システム」です。助け合って敵を倒すというわけですから、合体魔法というわけです。また、レベルアップも経験だけではだめで、先生から教えてもらうなんていうシステムもあるわけです。

──OVAの話も出ているようですが？

宮路　「魔法学園」はちょっとコミカルなヤツ考えてはいますけどまだ計画段階です。ゲームもこれから「LUNARⅢ」やるのか、それとも重馬さん窪岡さんと新作をやるのか考えてます。でも「LUNAR」シリーズはずっとつながっていくんじゃないかな。大河ドラマなんですね「LUNAR」は。

──発売は概ねいつ頃の予定ですか？

宮路　「魔法学園」は春、４月前後。「LUNARⅡ」はボリュームにもよりますけど、逆に皆さんに作り込みに関してのご要望のお便りをいただいて考えようと思ってます。

メガCD史上最高のRPGと言われた「LUNARⅡ」こと「LUNAR ETERNAL BLUE」。サターン版は、先日発売された「LUNAR Ⅰ」同様、完全リニューアルして登場予定化!?　今回のインタビューから予想されたし！

「LUNARⅡ」のヒロイン・ルーシア。彼女の心の変化を横山智佐さんが熱演。

緑川光さん演じる主人公ヒイロ。額のイレズミが勇ましさを強調。

パーティキャラの3人娘(!?)。左のレミーナは林原めぐみさんが、右のジーンは久川綾さんが、そして赤竜のルビィは西原久美子さんが演じている

Alfa System

高い技術力が評価され、数々のゲーム開発を手がけてきたアルファシステム。GDNETに参加することで開かれる同社の可能性についてうかがった。

クリエイターが活躍できる"場"を提供すること

編集部　まずはアルファ・システムが、GDNETに参加されることになった経緯をお聞かせください。
佐々木　中小のソフトハウス共通の問題として、やはりディストリビューターからの委託だけだと、どうしても売り上げ至上主義がついてまわるんですよ。簡単に言ってしまえば、自分達の作りたいものが作れない。この問題を乗り越えるためにはどうすればよいか、その方法を模索していた時に、ちょうど宮路社長（ゲーム アーツ代表取締役）の考えとこちらのビジョンが一致した、ということです。
編集部　過去に「天外魔境Ⅱ」や「MYST」といった、かなり有名なタイトルを手がけてらっしゃいますね。やはりその頃から最終的には自社ブランドのソフトを発表したい、という考えはあったと。
佐々木　実は'91年の９月に、自社ブランドで「ノーブルマインド」というタイトルをTAKERUから発売してるんですよ。実験的にね。
編集部　ハードはどれで？
佐々木　X-68000です。ウチはコンシューマーに限らず、開発取扱機種は本当になんでもやるんです。というか、なんでもやれる。それが強みですね。
編集部　ということは、今後予定されている作品も、そうした技術力を全面に押し出したテイストになりそうですね。
佐々木　たしかに当社が設立した当時は技術者集団的なカラーが強かったんですが、今はいろんなタイプの人間が集まってますから、それだけではないですよ。「技術を見せよう」とか、そういうこだわりはまったくないですね。むしろ"自由自在"にやっていきたい。この"自由自在"こそ、当社を表現するためのキーワードといえます。もし、私にこだわりがあるとすれば「ゲームを作りたい」と思って集まってきた人のために、できるだけ快適な環境を整える、ということ。とくに九州という立地条件を考えると、ゲームクリエイターを目指す人がその能力を発揮できる"場"は、とても限られていますから。
編集部　そうしたクリエイターのための環境作り、という思想も、GDNETにつながってきますね。
佐々木　ウチに限らず、GDNETがうまく機能するようになれば、日本中の才能あるクリエイターが、今以上に地理的な制約にとらわれなくてすむようになります。これはゲーム業界全体にとって大きなメリットですよ。
編集部　そう考えると、ゲーム業界を志す人にとっても、夢のあるプロジェクトといえますね。
佐々木　ゲームを作りたいと思う人の夢、コンピューターの夢、これらを実現させるのが、会社を設立した目的でもあるんです。その思いは社名の「Alfa」にもこめられています。「Al」はアルファ波とアルゴリズム、「fa」はファンタジーとファクトリーを意味していて、「瞑想状態の空想」と「アルゴリズムを生み出す工場」という２つの意味を含んでいるんです。
編集部　人の夢とコンピューターの夢、というわけですね。
佐々木　あと、社名が「A」で始めると「ア」行だから、いろんなメディアに露出する際、最初の方にくるという利点もあります（笑）。
編集部　読みが深いですね（笑）。それでは、GDNETという枠組みの中で、アルファ・システムがこれから進めていくゲームの企画などがあれば、教えてください。
佐々木　ゲームの企画ということでいえば、現在５ラインほどが動いています。ただし、この中にはGDNETとは関係ないものも含まれています。
編集部　具体的にはどのようなタイトルになりそうですか？
佐々木　くわしいことは今ここでお話できないのですが、アクション以外のジャンルになる予定です。そのうちの１つは「天外魔境Ⅱ」にも携わっていた、枡田省治さんと仕事をさせていただくことになりそうですね。どのようなゲームになるにせよ、開発期間にはゆとりを持ちたい。ゲームの仕上げの調整に、ぜいたくに時間をかけるつもりです。それも、売るために何かを付け加えるのではなく、遊んだ人が喜んでくれるような作り込みに、力を注ぎたいですね。

アルファ・システム代表取締役
佐々木 哲哉氏
「昔は逆アセンブラを1日で書いたこともありました」と佐々木氏。論理的な語り口は、やはりプログラマーの血か!?

アルファシステム

1988年１月、熊本大学出身のプログラマーが中心となって設立。ハドソン、NECアベニュー、アイ・ジー・エス、日本テレネット、小学館、東宝など、大手ディストリビューターのタイトル開発に携わる。業界最高水準の技術力を背景に、セガサターンをはじめ、プレイステーション、Windows95など、様々なハードやOSに対応したゲームを開発してきた。
今だにマニアックな人気を誇る「ゴジラ怪獣大決戦」（スーパーファミコン）、名作RPGとして知られる「イースⅠ・Ⅱ、Ⅲ」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説２」、驚異的なボリュームでユーザーを圧倒した「天外魔境Ⅱ」（以上PC-エンジン）、パソコン版に劣らぬグラフィックを実現した「MYST」、PS初の国産3Dガンシューティング「ホーンドアウル」（以上プレイステーション）と、枚挙にいとまがない。現在までに手がけたゲームは実に60タイトル以上を数える。
今後発表されるセガサターン用の新タイトルにも期待したい。

PC-エンジンを代表するRPG「天外魔境Ⅱ」。セガサターンへの参入作も、やはり大作に!?

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY II 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

好評発売中の「I」で集められた多くのユーザーの声を反映し、様々な改良がなされた「ガンダム外伝II」。年末の発売に向けて開発も順調のようだ。今回はその変更点をはじめ、対応のツインスティックについても詳しく説明していこう。

メーカーから一言

前号で書いた「大食い自慢」が大ブレイクしてしまい恥ずかしい今日この頃。「外伝II」の開発担当者は「お前の中には絶対誰かがいる」と言います。さて、あと数日で「II」の製品版が完成します。誌面にも掲載されましたが、ジャケットがまたもよい！（広報・河阪）

●バンダイ●12月6日発売●4,800円●ドラマチックシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨●ツインスティック対応

待望のツインスティック完全対応！気になる操作感覚は？

コクピットビュータイプのゲームならばぜひとも対応して欲しいという強い要望から、臨場感あふれるツインスティックによるプレイが可能となった本作。パッドももちろん良いけれど、やはりこの仕様はうれしい。その操作法がわかってきたのでさっそくお伝えしよう。新たに加わったダッシュキャンセルや、前作ではできなかったバックダッシュなどの追加要素も無理なくスティックで操作できるようになっている。

●実際にプレイしてみて

スティックの反応はクイックで非常に良好。ジャンプや旋回などの操作もおなじみのもので、違和感なく遊べる。それにMSを操縦しているという雰囲気がとにかく良い！

重量もあり、平らなところに置けば少々のことでは動かない。

ロックオン

（Rボタン）最も近い敵に自動的に標準を合わせる。常に相手を正面に捉えることができ、戦場では非常に重宝する。同じ操作でロックオンの解除もでき、1機倒すごとに再びロックし直す操作が必要。

ショット

（Rトリガー）主武器であるライフルを発射。遠距離からのショットは反応されやすいため、中～近距離での使用をお勧めする。なお、押しっぱなしでバルカンが連射でき、状況により使い分けが肝心。

ダッシュ

（Lボタン）2本のスティックを同じ向きに倒すことで8方向に移動可能。その際、Lボタンを押すことでダッシュができる。さらにそのまま敵に接触することでサーベル攻撃が出せるが、注意すべきはLボタンのみではダッシュできないという点。バーニアゲージの消費量にも気をつけよう。

上下角切り換え

（Lトリガー）1回で下を向き、再入力で上を向く。強力なロックオン機能に助けられ、前作は使用せずともなんとかなったが、今作は味方の工作ヘリを守り抜くミッションもあり、上下に気を配る必要性が一気に増した。

ジャンプ

スティックを左右に開くことでジャンプする。ダッシュと同じく、使用にはバーニアゲージを消耗するため連続使用はなるべく避けたい。オーバーヒートの事態を招くことになるぞ。

旋回運動

上下にスティックを倒すとその場で旋回行動をとる。L側を前に、R側を後ろに倒すと右方向に旋回し、同じ要領でR側を前、L側を後ろに倒すことで左旋回ができる。

ダッシュキャンセル&特殊攻撃

ダッシュ中にスティックを内側に倒すとダッシュをキャンセルして急停止ができる（パッド操作だとZボタンで）。また、Rトリガーを同時に押すことでハンドグレネード等の特殊攻撃を出せる。

カリフォルニアベース一掃し地球進攻部隊

機動戦士GUNDAM外伝 MISSION 2-4 ジオン掃討作戦

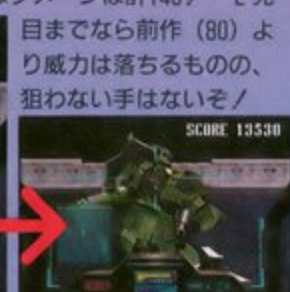
[illegible]

高速のホバー移動で動くドムにはなかなか命中弾が…ーベルはヒットしない。ならばその動きをライフルで止めるなどの細工をし、そのあとで斬りかかると良い

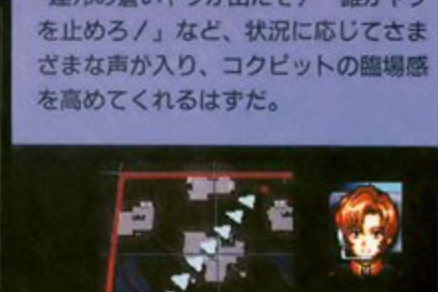
前回の作戦でジオンのミサイル基地を制圧したユウは、休息する間もなく新たな任務を受ける。カリフォルニアベースで先行して戦う友軍と合流し、ジオンの残存兵力を駆逐せよとの指令だ。戦場となるカリフォルニアベースは公国軍の北米における最大規模の軍事拠点。だが、オデッサ作戦以後の劣勢を覆すべく行った連邦軍総司令本部〝ジャブロー〟への攻撃の際にその戦力の大半を失っていた。前々から機をうかがっていた連邦側はこのたび、ついに大規模な掃討作戦を開始した！　抵抗を続けるドム部隊をせん滅し、地上よりジオン勢力を一掃せよ！

発売に向けてヴァージョンアップ！　細かい変更点を探る

CHECK 1 ビームサーベルは3発まで追い打ち可能に

ダッシュから繰り出される近接武器のビームサーベル。前作で猛威をふるったこの攻撃も、「Ⅱ」では敵もシールドでガードするようになり、そう易々と斬らせてくれなくなった。だが、その分今回は３発まで連続して斬りつけることが可能となり、攻撃力も調整された。１発目が20、２発目が40、３発目が80とダメージ値は倍々に増え、全て入ればダメージは計140！　２発目までなら前作（80）より威力は落ちるものの、狙わない手はないぞ！

※攻撃力はバルカンの攻撃力を１として換算したものです。

CHECK 2 ステージ間の演出もより強化されたぞ

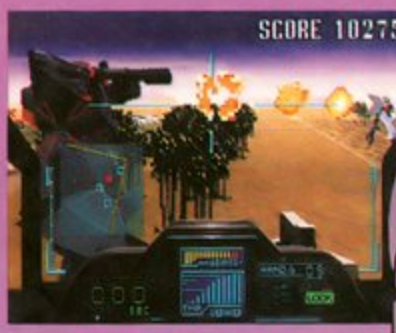
各ステージ開始時は、音声でミッションが伝えられるだけでなく、音声に合わせて口も動くキャラクターフェイスや、作戦マップなどのグラフィックも入り、より「ガンダム」らしくなった。アルフが通信を通じてブルーを解説する際には、ワイヤーフレームの3Dモデルも映し出される。また、ゲーム中は敵味方入り乱れての通信が飛び交う。「何してるユウ、こっちへ来い！」「やべえ、脱出するぜ」「連邦の蒼いヤツが出たぞ！　誰かヤツを止めろ！」など、状況に応じてさまざまな声が入り、コクピットの臨場感を高めてくれるはずだ。

ユウとブルーの活躍により背後の脅威を取り除かれ、戦況はかなり優勢に進んでいる。さらにフィリップやサマナ達と無事再会を果たした今ミッションでは、彼らも共に戦ってくれる。しかし、敵もここを失っては後がないため、必死になって反撃してくるはず。以前戦った経験のあるドムばかりの部隊とはいえ、油断は禁物。基地内に点在する半ば廃墟と化した地形をタテに、数にものをいわせた攻勢を仕掛けてくるからだ。1発が大きいジャイアントバズーカやショルダーチャージはいまだ脅威ではある。しかし、逆に用心すれば今のユウには大した相手でもないともいえる。そして数機のドムを倒すうち、登場した蒼い機体は……！

スのジオン残存兵力を最後の砦を絶て！

描き込まれたステージ背景にも注目

CHECK 3 モビルスーツのモーションも完成へ

この「外伝Ⅱ」では新規に登場するモビルスーツの種類も多く、各機体ごとの特徴的な動きやその攻撃パターンも実に豊富。その開発も大詰めに向かい、モーションもより完成に近づいた。その一例としてここでは前号でも紹介したズゴックEを再び取り上げてみよう。見てのとおり未完成だった頭部のロケット砲による攻撃や格闘用クローによる戦闘なども見事に再現。特にアイアンネイルをかまえて上体をひねりつつ急接近し、こちらの装甲をえぐるかのように突き出されるズゴックEの攻撃モーションには感激すら覚える。動きの再現が難しいといわれているグフのヒートロッドは果たして入るのだろうか？特徴的な武器だけに、期待したい。

ホーミング性の高いロケット砲は遠距離専用の特殊攻撃。スピードもあるため、ダッシュで懐に潜り込んでかわせ！

滑るような移動で近付き、細かいステップでこちらの正面に位置を調整、次の瞬間、素早いモーションでクローが襲いかかる！

NEXT

決戦！ニムバスVSユウ 同じ魂を持つ者同士の壮絶なる戦いが幕を開ける！

再び相まみえる2人のエース。そんな中、EXAMが勝手に起動し、力が解放される!! 生き残るのはユウか、それとも!?

戦闘システム、敵キャラ公開!

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

メーカーから一言

RPGの花といえば戦闘ですが、「ホーリィアーク」の戦闘は、今回紹介する「技」「極め」のシステムとピクシーシステムが特徴的。ピクシーシステムは、まずピクシーを集めるんですが、これがなかなか見つからない。でも見つかった時は感動の涙です。(だーみず)

●ソニック●12月20日発売●5,800円●3DRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

開発もいよいよ大詰めの段階に突入し、編集部にも続々と新着情報が届いている。今回は戦闘における「技」と「極め」の新システム、また、パーティーの行く手に立ちはだかるボスクラスの敵キャラクター達を公開するぞ!!

戦闘の要、「技」、「極め」システムに迫る

「ホーリィアーク」の戦闘は「魔法」や「直接攻撃」などのコマンドを、ターンごとに選択していくというベーシックなもの。このうち武器による直接攻撃では、ランダムにキャラクター達が「技」を出すことがある。これらはキャラ達それぞれの「技」「極め」というパラメーターが高くなっていくにつれ出やすくなる。技はコマンドを選択して出すものではないので、いつでも出せるというわけではない。クリティカルヒットの発展したものと考えればわかりやすいだろう。もちろん魔法攻撃にからんだ技もあるので、魔法使い系のキャラも攻撃の種類が豊富だ。

技ポイント
キャラクターが技をひらめくパラメーター。この数値が上がると、どんどんいろいろな種類の技を覚えていく。

極めポイント
ひらめいた技を実際の戦闘で使用するパラメーター。いくら技を覚えても、この数値が低いと技を活用できない。

戦闘システム 輪郭を見せてきた

前号で紹介したピクシーによる迎撃や、この「技」システムは戦闘システムの大きな柱となるだろう。モンスター出現→ピクシーでの迎撃→戦闘、といった流れはストーリーをとおして貫かれている。まずはピクシーを増やすのが戦闘を楽に進めるポイント。

ピクシーでの迎撃が成功すると、もらえるゴールドが増えるなど、特典がいっぱいある。

「ホーリィアーク」の世界では「技は出すものではなく、自然に出るもの」なのだ。

●主人公の覚える技●

プレイヤーの分身である主人公アーサー。職業は剣士だが、はたしてどんな剣技が炸裂するのか。アーサーの視点で描かれるビジュアルもなかなか。

アーサーの技、回転斬り。その名のとおり、回転しながら敵を斬りつける。画面もアーサーの視点にあわせてぐるりと一回転する。

ソニック 高橋社長 INTERVIEW

高橋宏之氏●(株)ソニック代表取締役 開発を統括するプロデューサー

緊張感を保ちながら歩き回れるようなシステムを

――まずは「技」「極め」を作ろうと思ったいきさつからお願いします。

高橋■レベルアップのシステムって、RPGには不可欠ですよね。そもそもどうやってキャラをレベルアップさせようかというのが今回の争点だったんです。昨今のゲームを見ていると、技とかが手に入るというのをウリにしているタイトルが多いですよね。でも僕のイメージでは、ああいうのってMPのいらない魔法みたいになっちゃってるってカンジですね。エフェクトが変わるぐらいで、魔法とそう違いがないじゃないですか。そういうMPのいらない魔法といった技を入れると、キャラクターがどんどん無敵になっていっちゃう。じゃあ技って何だろう、技が出るってどういうことだろう、って突き詰めて考えたのが、今回のゲームなんです。技という名の無尽蔵の魔法は、RPGの緊張感を削いでいってしまうのではないか。今出せる最大の力の技があれば、ザコ戦なんかでは、もう魔法っていらなくなっちゃいますからね。強くなっていくと、ゲームがどんどん楽になる方向にいっちゃう。緊張感がなくなっちゃうわけですよ。あと、昨今のゲームって、技を覚えていって、魔法を選ぶか技を選ぶか、そして今度はその魔法の中のどれを選ぶか、ってかんじで、非常にたくさんの選択肢がある。でも、実際にあんなに技があっても覚えきれないし、使える技って限られてるじゃないですか。で、結構使えない技とか覚えちゃってもぜんぜんウレシクないしね。それじゃ意味がない

●パーティーキャラ達の覚える技●

人知を超えた運命に導かれ、アーサー達のパーティーに加わることになるローディ。忍者の子孫らしく、分身を使った技などが多いのが特徴だ。

技パターンその1

メロディ

剣士などとくらべると、あまり直接攻撃系というイメージのないメロディだけど、ちゃんと精霊使いという職業を活かした技を覚えるぞ。

技パターン

通常攻撃

アカネ

アカネもさすがに忍者の子孫らしく、忍術のような技が多い。分身しているように見える写真からも、通常攻撃よりエフェクトが派手になっていることがわかる。

技パターン

通常攻撃

から。だから、技の数を絞って、かわりに最後まで効果のあるもの、使えるものを作るようにしたんです。キャラクターが覚えておくと、プレイヤーが得をしたと感じられるもの、そういうものを覚えさせようと。それから、コマンドで次に出る技を選ばせるシステムだと、かなりレベルが上がってても、常に技を使えるようになっているわけだから、やっぱり無尽蔵の魔法状態になって、緊張感がなくなってしまう。だから極めのパラメーターを作ってAIで選ばせるようにしたんです。

RPGにおける技というものに対する、僕の解答

──実際の戦闘ではどう使われますか

高橋■このゲームにおける技というのは、職業というものに基づいてキャラクターが行う行動の上に、さらに上乗せされたようなものなんです。イメージとしては、クリティカルヒットでもいいと思うんですけど、でも完全にランダムじゃなくて、レベル、極めのパラメーターが反映しているので、まあ、クリティカルなんだけど、それも通常の攻撃の1つというような……。

──戦士でも魔法使いでも、戦闘を重ねると練度が上がってきて、身のこなしが洗練されてくるというか。

高橋■ええ、そういうイメージです。それがRPGらしいと思う。それがRPGにおける技というものに対する、僕の解答です。MPのいらない魔法だと、いくらでもコマンドで選ぶことができるし。そうじゃなくて「よお〜し、技が出たぞっ」というカンジで。攻撃ってそういうもののような気がするんですよ。

──もともとこのシリーズは攻撃の楽しさを追求してるという気がしますが。

高橋■そうですね。やっぱり戦闘を楽しめるというのは大切ですね。RPGって、戦闘をしている時間って長いと思うんですよ。だから戦闘をいかに楽しむか、というのは重要なことですよね。技と極めのシステム、またピクシーシステムなんかも、3Dのお化け屋敷を歩く感覚、ダンジョンを歩く緊張感がいかに保てるかというシステムなんです。ユーザーテストをした時も、9歳から24歳まで幅広い層に評判良かったんですよ。楽しみにしていてください。

パーティーの行く手に立ちはだかる敵キャラクター達

味方キャラクターからザコモンスターまで、個性的に役付けされ魅力的な味わいに仕上がっているのが、この「ホーリィアーク」の大きな特徴だ。今回はストーリーに深くかかわる主要な敵キャラ達を一気に紹介しよう。オープニングのムービーに登場する3人や、謎の洋館の主、さらには、旅の途中に現れるすべての中ボスのビジュアルを公開だ!!

宙に浮く箱船を撃沈させるほどの魔力を持つこの3人。その昔エンリッチに栄えた、悪しき文明の復活をもくろんでいるらしい……。

リリクス

魔導車イスに乗った魔女。かつて王宮賢者を倒し、その地位を奪ったという噂もある。老婆とはいえ魔力は強大。

エリーゼ

リリクスの孫娘として宮廷で暮らしている。実は背中にもう2本腕がはえているのだ。

バンサー

複雑な出生の秘密を持つ男。その体に流れる血が、彼を破壊や殺戮に駆り立てているらしい……。

このゲームでは冒険の要所要所に現れる中ボス達も、みな強烈に個性的。そんなユニークな中ボス達をここで紹介しよう。

バンパイヤ

パーティーが最初に遭遇する中ボスで、エンリッチ郊外の洋館に現れる。いくつかのコウモリが合体してこの姿になるのだ。

ヘッドバイパー

はるかに人間を上回る大きさのヘビ系モンスター。しっぽにも3つの顔状のものがついていて、グロテスクなイメージだ。

ブレーダー

悪の魔導力によって作られた、魔物のような人造モンスター。誰が何のために造ったのかは今のところはわからない。魔力もある。

味方なのか、敵なのか……事件と深く関わる謎のキャラ

ガルム

エンリッチの都の郊外にある洋館、アボリジンの主人。200年以上もの間、人間の生き血を吸いながら生き続けているとの噂もある。その正体は未だもって謎。

またまたユニークなザコモンスターを紹介

卵を産んで仲間を増やす ストライトポッド

卵を産んで増殖し、その数を増やしていくというモンスター。珍妙な外見がどことなくかわいらしい……。

怪しい魔法で攻撃する ミラージュ

魔法など、攻撃に様々なバリエーションを持つミラージュ。大きな拳で殴ってきたりすることも……。

アーサー HP 194 メロディ HP 151 ローディ HP 52
さまよえる亡者を 呼び寄せた!

死神

普段は顔がなく、目と口の形をした青い光は「力」を使う時だけ現れる。人間に取り憑いたりすることもあり、かなりやっかいな敵だ。

キングスネイル

オーム貝のモンスター、キングスネイル。一見、ただの軟体動物みたいだけど、実はこのモンスター、超巨大。あなどれないのだ。

マッドブロッサム

1つ目の植物系モンスター。本体(?)のまわりのつぼみ状の部分が開くと、中から種のようなものがミサイルのように発射される。

完成度 80%

メーカーから一言

開発もいよいよ終盤。ここに来て、まだなお進化を続けています。もう、体験版の時とはまったく別物。多人数対戦で友達みんなと熱く燃え上がれること間違いナシ。今年の冬は「バトルバ」でバトとうゼ！ 目指せ撃墜王!!（エインシャントプログラマー・小林）

●日本ビクター／エインシャント●11月29日発売●5,800円
●対戦カーアクション●6人まで同時対戦可能●マルチタップ他*対応

ポップなノリでディープな戦闘（バトル）を！

「武装カー・アクション」というと何だか物騒な印象を受けるけど、実際にはライトユーザーやパーティーゲーム愛好家もすんなり入り込める、ポップ感覚あふれるゲームなのだ。「フィールド内にいる、自分以外のマシンをブッ潰す！」という単純明解なルールのもと、自分に合った操作タイプ（各マシンにつき2～3パターン有）で自機を操り、装備している武器を敵めがけて発射し続ける。これがすべて。

しかしそれは決して「バトルバ」の底の浅さを物語ってはいない。その表面的なシンプルさの内側にどれだけの膨大な要素が凝縮されているかは、数度のプレイで誰もが気づくはず。自称ゲーマーは、軽視してたら赤っ恥、かくよ。

対戦プレイ　やり込むほどに熱くなる驚異のシステム

個性的な車体が用意されていながら総合性能的に圧倒的な優劣がなく、また最大6人の同時対戦プレイ時もそれらの相互バランスが崩れないところが「バトルバ」の奥深さ。操作に慣れる、という最低限の基本さえ押さえれば、たちまち病みつきになることこの上なし。

確立した戦闘スタイルを貫き通すも良じ。はたまた、状況に応じた戦略で手堅く勝利をものにするのも良し。

対戦成績

プレイ後に戦績が表示されるのはお約束だが、とりわけ1試合ぶんの詳細なデータが、向上心ならびに戦闘意欲を煽りまくる。座に「勝ち逃げ許すまじ」の空気が漂うこと必至だ。

●1試合分

●総合

サウンド　クラブサウンド中心のクールなセンス炸裂

「バトルバ」に収録されている曲は、ヒップホップ、ハウス、ドラムベース（ジャングル）、トリップホップ、そしてレゲエ・ダブなどの手法が取り入れられている。注目すべきはそれらを集約しているカテゴリーが〝ゲーム音楽〟ではなく〝テクノ〟、別の言い方をすれば〝音楽担当川島基宏氏（＆古代祐三氏）のサウンド世界〟であること。ここに「ゲーム＝主、音楽＝従」の封建関係の崩壊が見てとれる。あまつさえ収録曲の中には、いわゆる〝ゲーム音楽的な曲〟をハウス風にアレンジした、主従関係が完全に逆転したものさえある。「ゲーム音楽」という言葉の持つある種の野暮ったさとは無縁の、クールなクラブ風サウンドに酔いしれてみよう。

音量バランスも細かく調整できる。こういったプレイ環境設定画面でもソフトの作り込みの丁寧さがうかがえる。単なる思いつきや惰性でできたゲームとの違いは、ここだ。

※マルチコントローラー、アナログミッションスティック、ハンドルコントローラー、ムービーカード、ツインオペレーターにも対応／画面はすべて開発中のものです。

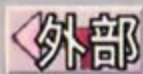
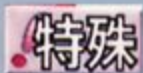
MACHINE SETTING マシンセッティング

対戦魂を奮い立たせるバトルバのもう1つの魅力

最初から用意されている車体でお手軽に対戦プレイを楽しむのもいいけど、やり込むにつれて、個人レベルにおいての大小さまざまな不満が噴出する可能性もある。そんな時は武器や車体性能の交換／改造ができる〝マシンセッティングモード〟で、自分の気のすむまでチューニングしよう。データは保存およびコピーができるので、「ひと晩かけて試行錯誤した改造マシン同士で勝負！」てな具合に、ホビー系熱血少年漫画のような展開も楽しめる。

武器仕様

一定予算内で、選択した車体に装備したい武器、および搭載したい特殊機能を選ぶ。同時に、それらを発射／機能させるボタンを、1ボタンにつき1アクション設定できる。

前 後　接近～中距離攻撃用のいわゆる通常武器。弾道・威力・使用条件（無制限、ウエポンエネルギー消費、弾数制限）・価格など、性能の異なるものが29種類用意されている。装備できる位置は車体の前方／後方のいずれかで、それぞれ前方への攻撃／後方への攻撃に対応している。また選択した車体によって、前方、後方それぞれの最大装備可能数が異なる。それぞれの配分バランスはプレイヤーの方針次第だが、前方に接近戦用武器と飛び道具を1つずつ装備しておけば安全度が増す。

外部　遠距離、あるいは攻撃力がズバ抜けて高い武器。俗な言い方をすれば、ボム。全21種類で、そのほとんどが弾数制限付きだが、中性子ビームのみウエポンエネルギーの消費で使用可能。ちなみに、どの車体も、装備できる武器数は1つだけ。

特殊　攻撃能力はないが、シールドや加速といった移動・防御面をサポートする特殊機能を増設するユニット。全9種類で、すべてウエポンエネルギーの消費で使用できる。装備できる数に制限はないが、その他の武器とのバランスを十分に考慮すること。

マシン性能

選択した車体の各性能を、1～5の5段階数値で設定する。その際の数値はあくまで相対的なもので、それぞれの車体の標準性能を3として考える。なお車体によっては設定不要な項目もあり（ホバーマシンのタイヤ等）、その場合はセッティング画面にその項目が表示されないようになっている。

マシン前部の装甲の厚さ。数字が大きいほど攻撃を受けた時に軽減されるダメージの度合が多くなる。小さいとその逆。

マシン後部の装甲の厚さ。前後どちらの装甲を厚くするかは、プレイスタイルや装備武器とのバランスによって考えよう。

移動加速のタイプ。数字が小さいほど立ち上がり重視の頭打ち型に、大きいほど後半に延びのあるスロースターター型。

サスペンションのきき具合。数字が小さいほどゆっくり確実に旋回し、数字が大きいほどクイックにターンできる。

ウエポンエネルギーの発電量。数字が大きいほど短期間でゲージが溜まるが、そのぶん重く、移動にかかる重荷も大。

タイヤのグリップ性能。数字が小さいほど滑り、大きいほどピタッと止まるようになる。ホバーと戦車は設定不可。

キャラクター

個性的なものどもの叫び声を聴け！

早くもユーザーの注目を集めている、有賀ヒトシ氏デザインの登場キャラクター達。デモシーンではもちろんのこと、プレイ中にもサポートキャラの表情がウインドウに表示され、ドライバーキャラともども状況に合わせて喋るようになっている。実際のプレイヤー達の声とあいまって、かなり賑やかになりそうだ。

対戦モード勝ちメッセージ集

各キャラの性格がかいま見られる。勝ち抜き形式のシナリオモードでは、その傾向がより強まるはずだ。

轟親子

クールなカップル

美人姉妹

天才少年とネズミ達

どかちん夫婦

軍事おたくコンビ

体験版プレゼント 募＆集 感想文コンテスト

前々号のインフォメーションページでもお知らせした「バトルバ」の体験版プレゼント。11月15日が締め切りだから、まだ間に合う！　何てったって1,000人に当たるんだよ。滑り込みセーフの可能性も断然高い！　まだの人は慌てて応募しよう。この体験版、または店頭デモで「バトルバ」をプレイした人は、対戦バトルの感想文を編集部（欄外参照）まで送ってほしい。応募してくれた人の中から抽選で2名に、「バトルバ」のアニメーションが秒間30コマの鮮明画像で見られる日本ビクターのツインオペレーターを、20名に「バトルバ」オリジナルテレカをプレゼントする。誌面でも採用する予定だから、素晴らしい原稿を待っているよ。

ツインオペレーター ビデオCD＆フォトCD

体験版プレゼント＆感想文募集：体験版希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業、それに開発スタッフに一言を明記（11月15日の消印有効）。体験版、または店頭デモでプレイした感想はハガキ、または封書にて。いずれも、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部「バトルバルンバでＧＯ！（体験版希望、または感想文）」係

Magic Carpet
マジック カーペット

完成度 100%

メーカーから一言

パソコンでも人気の高い「マジックカーペット」がついにサターンに登場！ マルコン対応で、独特のフワフワ・ユラユラ感覚が楽しめます。「じゅうたん酔い」を体験せずして「マジックカーペット」は語れない!?

●EAV●12月6日発売●5,800円（マルチコントローラー同梱版7,800円）
●１人プレイのみ●全年齢推奨●マルチコントローラー対応

ルールさえわかればマジックカーペットはこんなに面白い!!

イギリスのブルフロッグ社は、ちょっと変わったゲームをリリースすることで有名だ。この「マジックカーペット」も、シミュレーションと3Dアクションを掛け合わせたゲームだ。

主人公は空飛ぶじゅうたんに乗って敵を倒し、マナを集めるのが目的だ。このゲームの新しい点は、じゅうたんに乗ったプレイヤーを360度自由に動かせること。プレイヤーは魔法使いなので新しい呪文をマスターし、豊富な攻撃を楽しむことができる。さらにプレイヤーの城をグレードアップさせるなど、ストラテジックな要素も加わっている。この２つの要素が絶妙に混じり合い、絶妙の楽しさを味わえる。

海外ゲームゆえ、ルールにわかりにくい部分があるものの、この面白さはほかのゲームでは味わえない。この記事を読めばルールは理解できるので、ぜひこの面白さを体験してほしい。

プレイヤーと同じようにマナを集める、ライバルの魔法使いも存在する。

呪文によって生み出されたゾンビ。近づく敵を自動的に攻撃する。

ストーリー

古代の神により想像された世界は、強力な魔法エネルギー「マナ」に満ちていた。自由にマナを操れるものは魔法使いと呼ばれたが、人間の飽くなき欲望のため、魔法は彼らの力を誇示するための道具となった。魔法使い同士の戦いが始まり、彼らのしもべとしてモンスターが生み出されていった。戦いの末、悪に満ちた命を吹き込まれたモンスター達は主人をも裏切るようになり、世界は荒れ果てた。しかし１人の魔法使いが世界を案じ、モンスターを全滅させる魔法を使ったが、強力すぎる魔法の副作用により、大地は砕け、魔法使いは命を絶った。そしてその弟子が、傷ついた大地のバランスを取り戻すため立ち上がる。

「マナ」ってな〜に？

ストーリーにもあるように、マナとは魔法のエネルギーだと思っていいだろう。ゲーム中では魔法を使うために必要なだけでなく、そのレベルをクリアするためにも必要なマナ。敵を倒した時に出現する玉がマナだが、これを「所有」の呪文で集めれば自分のものになる。ただし正確には、自分のものにしたマナも、城から派遣された気球に回収され、気球が城に戻るまでは自分のものとならないので、油断は禁物だ。さらにこのお城さえも、敵の魔法使いやモンスター達に攻撃され、破壊されてしまうことがある。すると貯蓄していたマナが、周囲に散らばってしまうので注意しよう。

マナを回収する気球。この気球が攻撃されて墜落すると、マナはお城まで届かず墜落した場所に散乱してしまう。気球を守ることも必要だ。

マジックカーペットのココさえおぼえておけば大丈夫！

マナを集めるためには、モンスターとの戦いは避けられない。そこでモンスターや敵魔法使いとの戦いの心構えを説明しよう。まず動きを止めないこと。そして横移動をうまく使うこと。横移動なら敵からの攻撃をよけつつ、敵の姿を見ることができるからだ。

モンスター達には、それぞれ特徴がある。前半で登場する敵はスピードも遅く、耐久力も低いが、後半の敵は手ごわいぞ。

呪文ウインドウの右下にあるアイコンは、暗くなっていて選択できない。マナが足りないため使えないからだ。

実践編 レベル5をプレイしてみよう

親切なガイド表示

それではいよいよ、実際のプレイを追ってルールをより深く説明していくことにしよう。

各レベルで行わなければならない要素は、城を建て、マナを確保し、新しいスペルをマスターすること。これをジャマするために登場するのが、数多くのモンスターと魔法使いだ。モンスターは種類によって性格が違うので、その性格をいち早くつかむことも大切になる。

この他にも、各レベルにはいろいろな仕掛けがあったりする。新しいスペルのなかには、最初は目に見えず隠されていることも多々あるので、この仕掛けを解き明かし、各レベルを完全制覇することを目指したい。

ちなみに各レベルがスタートする前には、オリジナル版にはないガイドが表示される。左の写真がそれだが、非常に親切な改良点だ。

1 家やテントにスペルを使う

最初から建っている家やテントには、この地域の住民が住んでいる。この家やテントに所有の呪文を使えば、彼らを自分の味方にすることができる。こうすることで、プレイヤーが呪文を使うために必要なマナの回復スピードがアップするのだ。

家やテントのてっぺんに、自分の仲間を意味する白い旗が建てばOK。こうしておけば呪文切れになる心配が減る。

2 お城を建てる

お城を建てる最大の理由は、マナを保存しておくためだが、そのほかにもお城には使い道がある。お城の上にプレイヤーを乗せれば体力とマナが回復するし、仮にプレイヤーが死んでも、お城がある限り生き返ることができる。

お城は呪文を使って建てるが、地上だけでなく海上にも建てることができることを覚えておこう。お城に保存できるマナには限度があるため、マナをお城一杯まで集めたら城をグレードアップしよう。やり方はお城を建てたときと同じく、お城に向けて呪文を使う。

ウインドウを開きスペルをセレクト

お城をグレードアップすることで、マナの保存量が増える。それと同時にマナを回収する気球も増え、回収時間も短縮可能。

3 呪文を入手する

マップ中に置かれた赤いツボには、呪文が入っている。これを取れば新しい呪文を使えるようになる。最初のうちは、マップを見れば赤いツボの位置が見れるので簡単だが、後半のレベルになるとマップを見てもツボは表示されないことがある。これはツボがどこかに隠されているためで、なぞを解き明かす必要がある。

ツボを通過すれば新しい呪文を使えるようになる。絶対に取ること。

4 敵を倒して城をレベルアップする

敵を倒してマナに所有の呪文を使い、気球にマナを回収させる。しかしお城で保存できるマナには限界があるので、もっとたくさんのマナを保存できるようにお城を増築しよう。お城のマナ保存量を示すゲージがいっぱいになったら、増築できる。敵の攻撃からの耐久力も増し、見た目も立派になる。

敵の魔法使いもマナを集めているから始末が悪い。赤いマナは、敵によって所有の呪文をかけられた印。負けずに所有の呪文を使おう。

グレードアップしたお城。城内には兵士もいて、攻めてきた敵に対して多少反撃もできる。

ヒント 魔法使いも敵だ！

敵の中で一番やっかいなのが、魔法使いだ。彼らはプレイヤーと同じように城を建てたり、マナを横取りしたりする。魔法使いを倒しても復活したりすることがあるが、これは魔法使いの城が存在するからだ。魔法使いの城を壊すなどして、城がない時に魔法使いを倒さなければ、魔法使いは復活する。できれば彼らが城を建てる前に倒したい。

ヒント スペルの探し方

スペルがマップに表示されない時は、自分で謎を解き明かさなければならない。その捜し方だが、基本的にはプレイヤーがどこかにタッチすればいい。アヤシイ部分を見たら、積極的に触ってみよう。さらにモンスターを全滅するなど、条件を満たすとツボが出現することもある。自分がそのレベルのツボを全部取ったかどうかは、レベルクリア時に表示されるレポートを見ればわかるようになっている。見逃すな。

いよいよ発売！ 驚異のデジピン

デジタルピンボールならではの、様々な仕掛けを楽しむことのできる「ネクロノミコン」が発売される。数あるピンボールゲームのなかでも最高レベルを誇る美麗なグラフィック、『クトゥルー神話』を元にしたオドロオドロしい世界観、そのすべてが今、キミの手に！

メーカーから一言

デジピンファンの皆様、お待たせいたしました。ついにあと1週間で発売です！ すでに体験版(レベレーションズ)をお持ちの方も多いかと思いますが、ぜひ製品版を試してみてください。迫力が違います(制作室・くり)。

●KAZe（カゼ）●11月15日発売●5,800円
●デジタルピンボール●全年齢推奨

魔との戦い！ その舞台となるテーブルを大紹介

今回は「ネクロノミコン」で楽しむことのできる3種類のテーブル（ピンボール台）を紹介していこう。また同時に、発売時期も近づいているので、ストーリーモードを解くために必要な得点の取り方もアドバイス。プレイの参考にして高得点をたたき出してほしい。

スタート直前、一つの選択を迫られる。得点を取るか、マルチモード準備状態を取るか、悩みどころだ。どちらが自分の高得点に繋がるかをよく考えよう。

スコアコンペティション

このゲームを作ったKAZeは、すべてのユーザーに楽しくプレイしてもらえるよう、スコアコンペティションを計画している。ランキングはインターネットを利用して、いつでも最新情報が見られる仕組み。参加方法はマニュアルについている応募用紙をコピーしてハガキに貼って送るか、インターネットでKAZeのホームページに入り、エントリーするかのどちらか。ぜひ、参加してみよう！

テーブルその① ARKHAM

まずはデジピンに慣れよう

1台目のアーカムは比較的カンタン。フリッパーもオーソドックスに2つだけ、坂になったレーンも少なく、マルチボールやラウンドの発生条件もわかりやすい。「ネクロノミコン」の入門機と言ったところか。

マルチボールの条件

マルチはライブラリターゲット（①）にボールを当て、ワードスペルを1文字ずつ進めることが第一条件だ。スペルが完成するとターゲットの扉がオープン。その中にボールを打ち込めばマルチが始まる。

ラウンドの条件

まずボールをハングマンターゲット（③）に当て、その後、右ランプ(②)を通す。するとランプレーン途中にあるロックホール(④)にボールがロックされる。これでラウンドスタート。後は台の上で点滅している「SHOT」の指示に従ってボールを打つべし！

Jackpot!! ワンポイントアドバイス

ジャックポットとは、マルチ状態の時にのみ発生するビックボーナスのこと。取り方自体はカンタン。「SHOT」の文字めがけてボールを打つだけ。ボールの数に惑わされることなく、確実に決めていこう。2、3個ボールを落としても、ジャックを狙っていこう。

テーブルその② CULT OF THE BLOODY TONGUE

マルチボールの条件

左ランプ（①）、右ランプ（②）……と交互にボールを通し、ワードスペルを進める。何度か繰り返してスペルを完成させた、サクリフィシャルストーン（③）を狙おう。うまく入れば、マルチモードに突入だ。たし、この条件で発生するマルチモードは、3ボールマルチ。

スペルを完成させるため、さらに8回ランプを通過させよう。

ラウンドの条件

ブラッディ・タンのラウンドを発生させるには、まず、中央のパワースイッチターゲット（④）を狙う。ここに、うまくボールを当てることができると、ライトが点灯し、準備が整う。この状態でサクリフィシャルストーン（③）にボールを入れると、ラウンドが始まる。

ここで真の力が試される

このテーブルで標準レベルのスコアを取るためには、ある程度のテクニックが必要になってくる。ターゲットやホールがせまい場所に設置してあるのが、この台の特徴だ。

初心者には難関となるであろうこの台。練習あるのみ。

Jackpot!! ワンポイントアドバイス

この台にはスーパーラウンドと呼ばれる、得点2倍モードが用意されている。これのやり方はラウンド準備状態で、中央のパワースイッチに当てるだけ。その後、サクリフィシャルストーンにボールを入れよう。

テーブルその③ DREAMLANDS

マルチボールの条件

マルチボールを成功させるには、1つ1つのステップが大切。まずは、ボールをファイアクリスタルターゲット（①）に当てる。その後、エンシェントチェンバー（⑤）にボールを入れ、ロックさせよう。2個以上ボールをロックさせると、準備完了。ムーンロック（④）を狙え！

この台で一番重要なポイント。フリッパーのタイミングを覚えること。

ラウンドの条件

まず、ラウンドやマルチボール状態以外の時に、ボールを左レーン（③）、右レーン（②）の順に通過させよう。すると、ラウンドスタートライトが点灯し、ラウンドの準備ができる。このあとで、ムーンロック（④）にボールを入れることができれば、通常のラウンドがスタート。

ラウンドは、全部で5種類用意されている。どれが出るかはお楽しみ！

最終テーブル 初心者お断り？

非常に難易度の高いテーブル。マルチボール、ラウンドなど高得点のチャンスはなかなかつくらせてもらえない。この台に限ったことではないが、台全体に気を配ることが大切。

深海を思わせる、とても美しい台だ。

しかし、プレイは甘くない。3台中、一番むずかしい。

Jackpot!! ワンポイントアドバイス

どうしても高得点が出ないと言う初心者のために、「ネクロノミコン」は解説モードを用意している。ここには3種類のテーブルの詳細な説明と得点源となる個所が解説してある。プレイに非常に役立つので一度覗いてみよう。

基本ディスクでは3種類しかいなかった魚が、オプションディスクを購入することで最高8種類に。また、水草やアクセサリーも追加。

アクアゾーン
オプションディスクシリーズVol.①〜⑤

オプションディスクで魚が増える!!

メーカーから一言

パソコンと違う、サターンでの開発には苦労がつきものでした。TVモニターへCGを合わせること、オプションディスクという概念が定着されていなかったことなどなど。なにより、せっかくの綺麗な画面を再現するために、開発中はメモリと格闘の毎日でした。

●オープンブック9003●12月6日発売●各2,000円
●オプションディスク●全年齢推奨

電脳世界の魚の夢は…

モニターを水槽に見立て、その中で熱帯魚を飼育していくソフト「アクアゾーン」。少し前にはTVドラマにも登場し、ストーリーのキーポイントにもなっていたので、目にした読者も多いことだろう。

そのアクアゾーンのサターン版が発売されてから半年が経過しようとしているが、ここで、これまでにあった以外の新しい種類の熱帯魚やアクセサリー、背景などが収録されたオプションディスクが発売される。

これを使用することで、これまでの基本版に新たな魚達を追加することが可能となるのである。追加方法は極めて簡単で、最初に基本ディスクを起動、その後にオプションディスクを入れ直すだけなのだ。これで、今までの水槽のまま、新しい魚達を追加することができるようになる。これ以後はこのオプションディスク自体が基本ディスクの役割をはたすようになり、あらためて起動する際にもオプションディスクのみを使用する。もちろん、初めてプレイするユーザーは、今回紹介しているオプションディスクのみでプレイすることはできないので、まず基本ディスクを購入する必要があるので注意しよう。

発売されるオプションディスクは、全部で5枚。1枚のオプションディスクには、1種類の熱帯魚と2〜3つのアクセサリー、6枚の背景が入っている。また、ディスクによっては薬が入っているものもある。これで、価格が各2,000円ならば、お買い得というモノ。

プレイしたことのない読者諸君も、これを機にぜひモニターの中で泳ぐ小さな生命体を飼育してみてはどうだろうか。

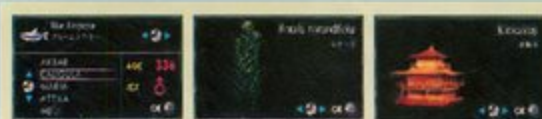
餌を与え、水を替えてやり、丹精込めた魚達が卵を産み、そこから新しい命が生まれる瞬間を、ぜひ体験してほしい。殺伐となりがちなゲーム、そこから一歩踏み出すだけで、人間の持つ優しさを、実感できるのだ……。

これが5つのオプションディスクの内容だ!!

OD1 エンゼルフィッシュ

このディスクに収録されているのは、知名度の高いエンゼルフィッシュ。サイズが大きく、見た目にも派手な熱帯魚だけに、ぜひとも加えたい。水草はカボンバという水草が入っている。アクセサリーはミロのヴィーナスをはじめ、群青という石や船の舵、アマゾン川の流木などが収録されている。スタンス的には基本ディスクの系統と同様の、オーソドックスなスタンスを持つディスクだろう。6枚の新背景も、派手ではなく、落ち着いた色合いを見せている。

OD2 ブラックモーリー

黒い熱帯魚ブラックモーリーが入っている、NO.2のオプションディスク。水草はミクロソリウムという背の低いタイプのもので、アクセサリーはピアノ、鏡餅、ナガニシという巻貝が収録されている。特に、ピアノや鏡餅は、水槽に入れると独自の世界を構築しそうだ。また、このディスクはアクセサリーが3つしかないかわりに、薬が1つ追加されている。魚のケアのことを考えると、ぜひ手に入れたい。これとNO.1ディスクのエンゼルフィッシュは、必携となる可能性が高いかな!?

OD3 ブルーエンペラー

比較的知名度が高い、ブルーエンペラーという熱帯魚が収録されているディスク。筋状に入った青色がとても美しい魚だ。水草は、背の高いロターラが入っており、アクセサリーは雲の滝という加工石と、アカイガレイシガイという貝、金閣寺、パサモンテという石がある。この中で一番気になるのは、やはり金閣寺だろう。やや悪趣味傾向になってしまうのはしかたないが少し変わった水槽を制作することはできるだろう。もしかすると、魚達よりも目立ってしまうかな!?

OD4 クラウンローチ

黄色と黒の縞模様が特徴的で、目にも新鮮なクラウンローチという熱帯魚が、このディスクの主役。水草は、形が少し変わっているコウホネが収録されている。アクセサリーの方も、変わったものがあり、不発弾(ヒロシマ・ナガサキに投下された原子爆弾に似ている!?)やオリノコ川の流木、カヤック、砂岩などがそろっているのだ。この原子爆弾とクラウンローチを組み合わせるだけでも、ダークな雰囲気の水槽が制作できるだろう。しかし、少し怖い気もする……。

OD5 ラミーノーズ

頭部が朱色で、胴体が乳白色のラミーノーズという熱帯魚が入っているオプションディスク。水草は、見た目にもノーマルなA.セッシリスという水草が、アクセサリーは、エラワンという象の置物と、樹根、クリスマスツリー、シドロガイという貝が収録されている。上の写真にあるように、この象とNO.3のオプションディスクにある金閣寺を組み合わせると、非常に派手で無国籍な水槽が制作できる。見た目に新鮮だが、慣れてくると非常に味わい深い水槽となる!?(本当かぁ?)

完成度 100%

メーカーから一言

木枯らし吹く肌寒い季節になってきました。そんな時にピッタリなのが、この「NHLパワープレイ'96」。ほかのスポーツにはないスピード感とラフプレイぎりぎりの熱い攻防が満載のアイスホッケーは日本でも人気急上昇中。ブームに乗り遅れる前にゲットせよ！

●ヴァージン インタラクティブ● 12月発売予定● 5,800円
●スポーツ● 1～6人同時プレイ可能●全年齢推奨

NHL パワープレイ'96

熱い氷上格闘技の開幕!!

これからの寒い時期にピッタリの熱いアイスホッケーゲームの登場だ。このNHLパワープレイ'96はタイトルに冠しているとおり、NHL（ナショナル・ホッケー・リーグ）に正式に認可を受けて、実在するチーム・人物名を採用しているので感情移入しやすい。また、NHLのオールスターチームやアメリカ、日本など、世界各国のナショナルチームも登場している。日本ナショナルチーム対NHLオールスターチームなどの夢の対決も可能なのだ。そして注目してほしいのがグラフィックの美しさ。モーションキャプチャーを使用しているので、リアルに選手達が動き、激しくぶつかるグラフィックは壮観。視点もダイナミックに変化するぞ。実在する選手個々のパラメータもこのゲームの魅力の1つ。スピード、スタミナなどはもちろんのこと、スティックハンドリングやボディチェッキングなどのアイスホッケーならではの、豊富なパラメータも表現されている。

実際のチームでキミもプレイ！

熱い氷上格闘技のアイスホッケーの試合が君のサターンで開幕される。大迫力のリアルな動きに目を奪われるぞ。

NHLに実在するチームでプレイ可能。有名チーム、有名な選手を君の手で動かせる。

モーションキャプチャーによるリアルな動き!!

モーションキャプチャーとは人間の動きを元にしたグラフィックのコト。よって写真のようなリアルな動きの表現が可能なのだ。

楽しみ方が異なる4種類のゲームモードがあるぞ！

EXHIBITION
（エキシビション）

PLAYOFF
（プレイオフ）

ゲームモードは全部で4種類。EXHIBITIONはNHL所属の26チームとNHLの東西オールスターチーム、そして16チームあるナショナルチーム、計44チームの中から自由にチームを選んで対戦できるモード。SEASONはNHL所属の26チームの中から1チーム選び、NHLのシーズン戦を戦っていくモード。勝敗はもちろん、選手の負傷が実際と同様に起こり、栄光のスタンレーカップを最後に渡される銀色の一戦に向けて長いシーズンを戦っていく。PLAYOFFはNHLのシーズン戦を省略して、プレイオフのみを行うことができるモード。自分のチームを選び、毎回コンピュータがランダムに対戦相手を選択してくれる。勝ち抜いてスタンレーカップを手に入れるのだ。WORLD TOURNEYは各国代表チームによる対戦モード。全16カ国が二手に分かれて予選リーグを行ない、首位のチーム同士が世界一を賭けて戦うモードだ。

SEASON
（シーズン）

WORLD TOURNEY
（世界選手権）

最大6人プレイ可能

NHLパワープレイ'96はマルチターミナル6を接続することにより、最大6人同時プレイが可能だ。1チームのメンバーはゴールキーパーを含めて6人なので、1チームをみんなで仲良くプレイすることも可能だし、3人対3人で半分に分かれてのプレイや、5人対1人などで勝負することもできるのだ。

マルチターミナル6を接続すれば6人まで同時プレイができるぞ。仲良く6人1チームにするか、分かれて対戦するかは要相談。

メーカーから一言

日本を勝利に導くかブラジルで腕を磨くか。当社比最多チーム数48を誇る今回の「Vゴール」は、キーパー挙動など前作の不満点を徹底的に改善。グラウンダー強シュートやループシュートで試合が多彩に展開。世界の頂点に君臨できるか!? (CS1研Team Aquila)

●セガ●11月29日発売●5,800円●スポーツ
●マルチターミナル6対応(4人同時プレイ可能)●全年齢推奨

ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION

Jリーグの次は世界の強豪達が相手だ!!

完成度の高いシステムと、リアルな動きでフィールドを駆ける選手が魅力の「ビクトリーゴール」。Jリーグを舞台として、実在する16のクラブが激突する「'96」は、ユーザーの高い支持を得ている。その「ビクトリーゴール」が、今度は世界を舞台にしたフィールドで展開されることになったのだ!「ワールドワイドエディション」は、前作に調整が加えられ、新しいコマンド操作などが追加されたパワーアップバージョン。チーム数も16から大幅に増加され、シリーズ最多の48チームも登場することになった。さらに、各国のチームの選手は、エディット機能で名前が変えられるので、感情移入も高まってよりゲームにはまれるのだ。また、チームランキングシステムの採用によって、世界のランキングが刻々と変わっていくようになっている。日本がブラジルの上をいくことがあるかもしれない!?

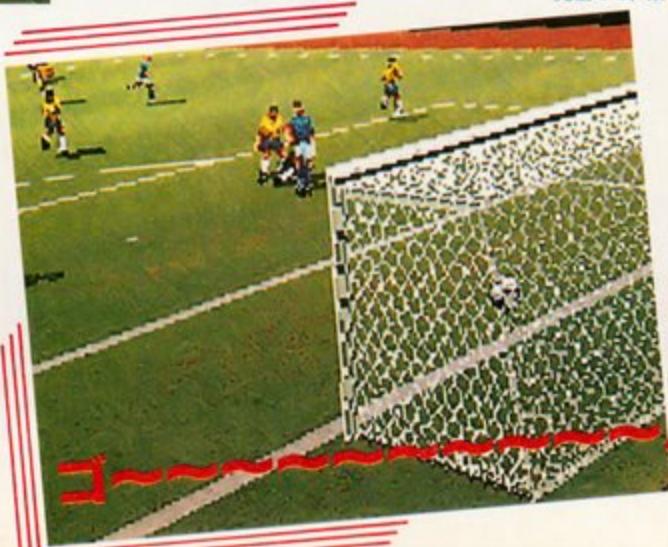
細かい選手の動きが特徴のサッカーゲーム。システム面など、基本的には前作と同じなので、違和感なくプレイすることができる。実況は、より本場イギリスの雰囲気を味わえるように、英語になっている。

前作にあったアクションの数々は健在!!

巧みなボールさばきも思いのまま。敵ディフェンス陣をドリブルでかわしてゴールを奪え!!

攻めてきた敵のボールをスライディングでカット。使用頻度の高いテクだ。

ボーッとしていると、ボールはあっという間に取られてしまう。状況を見極めて、素早く行動せよ!

危険なファウルにはイエローカードが出されてしまう。特に、スライディングをするときは気をつけよう。

ゴール!! 前作に比べて、シュートパターンも増えたので、より戦略的なプレイを楽しむことができるぞ。

最新ルール採用の「ワールドワイドカップ」の頂点に立て!!

2年後の、1998年にフランスで行われるワールドカップ。そのフランス大会をモチーフとしたルールで、新しくカップ戦モードが採用された。48ヵ国で争われる予選から始まり、32ヵ国による本戦でのプレイを楽しむことができる。世界の頂点を目指して、厳しい戦いを勝ち抜いていこう。

このほかにも、トーナメント形式で行われる、カップ戦のモードも用意されているぞ。

まずはチーム選択から。48もあるチームの中から、好きな国を選んでプレイしよう。

予選はブロックごとに4チームのリーグ戦で争われる。

対戦国が決まり、あとは試合開始のホイッスルを待つだけ。

リーグ戦の上位2チームが予選通過。本戦進出となるのだ。

世界を舞台に頂点を目指せ！

いよいよ試合開始。リーグ戦とはいえ、1つでも負ければ予選突破は難しくなる。大事に試合を運んでいこう。

全48チームが出場！ さらにネームエディットもできるぞ!!

出場する48チームは、それぞれ16人ずつで構成されているのだが、その選手たちの名前をすべて変えることが可能だ。登場する選手が実名でないだけに、ファンにとってとてもうれしい機能だ。初期登録されている選手名を自分の名前に変更して試合に出場にする、という楽しみ方もできるぞ。

名前を変えたい選手を選択。全員の名前を変えてしまうこともできるのだ。

名前の入力はアルファベットで、大文字と小文字あわせて12文字まで入力可能。

自分でつけた名前の選手が活躍すれば、感情移入ができて、より白熱するぞ！

新操作も加わり、さらにフィールドテクニックがパワーアップ

システム面に大きな変更点はないので、基本操作などは前作と同じだ。しかし今回は、おなじみのシステムに、シュートなど、新しいコマンド操作を数種類追加。フィールドテクニックが強化されている。特に、シュートの種類が増えたことで得点パターンが豊かになり、より熱いプレイが楽しめるようになっている。他にも、ドリブルを急停止させたり、キーパーをジャンプさせてシュートを防ぐことも可能。これらのテクニックを駆使して激戦をものにしよう!!

ドリブル中のダッシュを、急停止させることができる。

ヒールパスなど、前作にもあったテクニックは従来通り。

グラウンダーシュート

低い軌道のシュートを放つ。立っているキーパーの足元をすべり抜けていくぞ！

ループシュート

キーパーの頭上を越す山なり軌道のシュート。キーパーが前に出てきた時に有効だ。

ボレーシュート

空中にあるボールをトラップせず、ダイレクトにシュートを打つことができる。

キーパージャンプ

キーパーがマニュアル操作のときに、ボールの方向に飛びつくことができるのだ。

廊下にイチダントアール

メーカーから一言

体感モノが続いたセガエイジスですが、今回はバラエティ豊かなカップリング。「廊下〜」は今回が初移植。４人同時プレイはもちろん、文字も読みやすくなっています。「エイリアンストーム」のスクーターが出演しているのもポイント？　（セガ CS開発推進部）

●セガ●12月22日発売●4,800円
●バラエティ／クイズ●全年齢推奨

誰でも遊べるクイズとパズル パーティーゲームの決定版!!

友達とワイワイ遊ぶなら、お手軽なゲームが一番。今回の「SEGA AGES」はアーケードでも好評のこの2作。4人対戦もできるので、大人数でも楽しめるぞ。

まずは生まれた年を選択。それに合わせた問題が出題される。

自分の子供時代の問題が出題されるこのゲーム。生まれた年を選んでスタートだ。が、時間旅行の途中、タイムマシンが事故にあってしまった。元の時代に帰るためにはあちこちに散らばったタイムマシンの部品を集めなければならない。１ステージ２つのマップをクリアすると……。

タイムマシンのパーツを取り戻せ!!

テレビやグッズなどの問題が時代を感じさせる。昔のクイズは勉強になる？

年代別に問題が変化！

ゴールで待っているキャラ問題に答え、正解数だけ前進できる。２人以上ならゴールまでの速さを競おう。

２つのマップをクリアするとボスキャラが登場する。

ボーナスゲームは手強いぞ

ボーナスゲームは２種類。これは拾った落下物の数を競う。爆弾は×。

倒すと……

ボスを倒せば、タイムマシンの部品が手に入るぞ。

パーツが手に入る!!

20種類のミニゲームが登場

前作は探偵だったが、今回は騎士。さらわれた姫を取り戻すべく、ミニゲームがいっぱいの冒険に出発した。前作よりちょっぴり難易度が高いが、視覚的にもおもしろいゲームが増えているぞ。４つのミニゲームをクリアすれば、見事敵を撃破。ステージが進むごとに敵の数が増えていくぞ。

ルーレットでゲームを選択。好きなゲームを選ぶのは意外と簡単

さらわれた姫を救え！

さまざまなジャンルのミニゲームがある。キミの得意なゲームはどれかな？

飛ぶっ巣

ボタン連打で鳥を上昇させ、エサをすべて取り巣へ向かおう。

入れカエル

黄色い葉の上に、黄色いカエルを下から大きい順に重ねる。ちょっと頭を使うぞ

ベートー弁当・う〜運命

４つのゲームをクリアしたら、敵を成敗してしまおう。ポコポコ殴るぞ

フリープレイで友達と勝負！

フリープレイでは４人対戦が可能。画面も４分割されアーケード版でお馴染みの人もちょっと新鮮。ルールは先に３ポイント取った人が勝ちだ。

プリクラ大作戦 プリンセスクララ大作戦™

完成度100%

メーカーから一言

動物や宝石は、同じものを連続で取っていくと、×2、×3……と得点が上がっていきます。また、スーパーキララなどに変身したあとは、一定時間（10秒間）無敵になるのでショットやボムを使うよりも、どんどん弾き飛ばしていったほうがいいよ!!（広報・村田）

●アトラス●11月15日発売●6,800円●アクションシューティング
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

連鎖で高得点を狙っちゃおう♥

高得点を出すポイントは？

この「プリクラ大作戦」ではショットとアタックの2つの攻撃方法があるのだが、実はショットで敵を倒すと動物に、アタックで敵を倒すとジュエルに、といった具合いにそれぞれ敵を倒した後のアイテムが変化するのだ。この動物とジュエルを1ステージ中にどれだけ取ったかでピュアエッグの成長過程が変化していくので、高得点を狙うときは確実にアイテムを取るようにしたほうがいいだろう。また、アタックで敵や障害物を攻撃すると連鎖で敵を倒せる。できるだけ多く連鎖させると高得点のジュエルが出現するぞ！

ポイント1 キャラの特性について

クララ

ショットのスピードと移動力、アタックの攻撃力ともに標準的。初心者向けだ。

グレイ

移動力は遅いが、なぜかダッシュは一番速い。アタックの攻撃力も大きいぞ。

キララ

ショットが3方向に撃てるが、攻撃力は小さい。アタックの攻撃力は高めだ。

ポイント2 ジュエルと動物は確実に取る

動物とジュエルのどちらをたくさん取ったかで、ピュアエッグの成長過程が変化する。どちらをどれだけ取ればどう変化するのかは、自力で確かめてみよう。

大きい卵を壊すと、動物がたくさん出現する。

ポイント3 連鎖で敵を倒す

アタックで敵を倒すと敵が吹き飛ぶ。その吹き飛んだ場所に別の敵がいれば連鎖の完成だ。

最初の敵をどの方向に吹き飛ばすかがポイントだぞ。

うまく連鎖させれば、こんなにジュエルが！

すてーじ1

このステージは最初のステージだけあって敵の攻撃はかなりヌルイ。とりあえずキャラを自在に動かせるようにして、ダッシュで敵の弾をかわせるように練習しておこう。

ここで連鎖を狙え！

ステージが始まると同時に出てくる敵の編隊。ほとんど一列で出てくるので、編隊の先頭にいる敵をアタックで攻撃しよう。運がよければ、編隊の周りにいる敵も誘爆できるぞ。

BOSS SPIN-TYURA

空中に浮かぶ2体の鉄のクモがボス。ただし、このクモを攻撃しても倒すことはできない。地上にいる6体の小さいクモをアタックですべて倒すことで、空中にいる本体を倒すことができる。本体のクモが出してくる弾とレーザーは、ダッシュで楽々かわすことができるぞ。

すてーじ2

このステージは走る列車の上が舞台。障害物の木箱には敵が隠れているので気をつけよう。ステージ2は通路が狭いので、連鎖の練習にも最適。緑色の敵の集団が連鎖のカモだ。

ここで連鎖を狙え！

ボーリングのピンみたいな編隊を組んでくる敵が連鎖の狙い目。これも先頭にいる敵を攻撃すればストライクが取れる。画面外から円を描いて飛んでくる敵は障害物の影から狙い撃ちしよう。

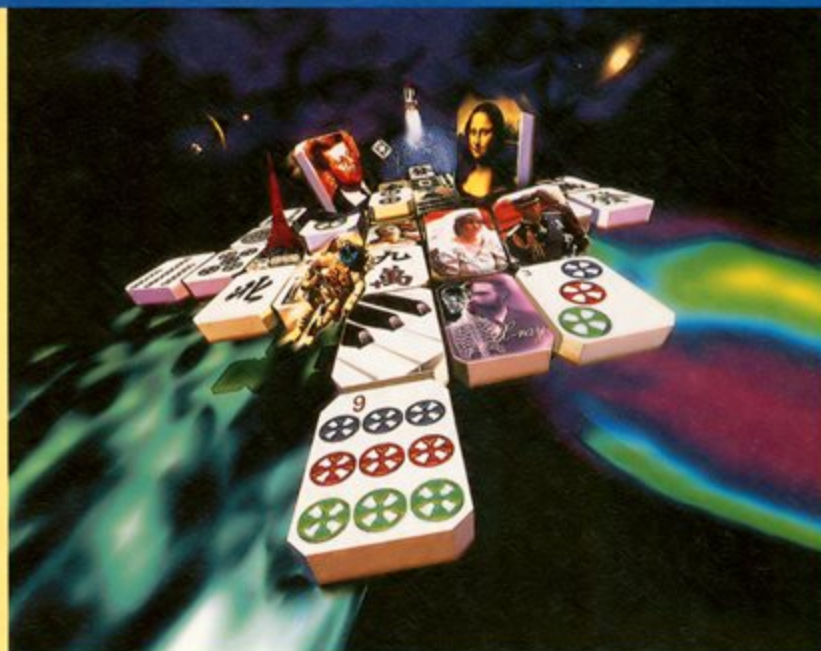
BOSS SKY-LADY

巨大戦闘機がこのステージのボス。動きはほとんどパターンになっているので、まずはパターンを覚えよう。真ん中の本体が弱点なので、この本体を斜めの固定ショットで集中的に攻撃、左右の砲台は無視しよう。ホーミングミサイルはショットとダッシュで回避できる。

上海 グレートモーメンツ

メーカーから一言

最新版上海は、８種類の中からお好みの牌を選べるだけでなく、牌によって違う、消える際のアニメーションを楽しむことができます。また、牌の絵柄が違っても、「恋愛」の牌ではカップルとなる絵柄を合わせることで消すこともできます。確かめてみてね。

●サンソフト●11月15日発売●6,500円●パズルゲーム
●全年齢推奨●2人同時プレイあり

バリエーション豊かなシリーズ最新作!!

誰もが一度は見たことがあるはずの上海。シンプルなルールと奥深い戦略性で人気が高い。

上海をまったく知らない人にも、音声でわかりやすく解説してくれる。充実のヘルプ機能も注目。

上海のルールは、ピラミッド型に積み上げられた牌から、同じ絵柄のペアを選んで次々に取り除いていく、というシンプルなモノ。ただし、選択できる牌には条件がある。まず、上に他の牌が乗っていないこと、次に左右どちら側かに他の牌が隣接していないこと、この状態の牌同士の組み合わせでないと取り除くことができない。その条件下で、最終的にすべての牌を取り除くことができればクリアになる。今回はそのシリーズをさらに進化させた、ボリュームたっぷりの作りになっているのだ。

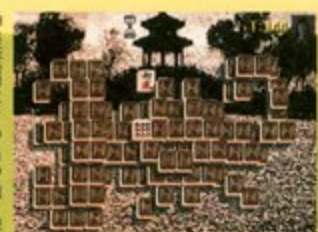
心弾むアニメーション

牌の種類も一般的な「麻雀」から、「宇宙」「SF」「恋愛」「芸術」「有名」「発明」「事件」の豪華8種類に増え、妙な組み合わせに思わずニヤリとしてしまう。牌の組み合わせがわからなくても、解説付きのセット一覧を見れば一目瞭然。また、牌が消えるときのアニメーションも牌の種類、組み合わせごとに用意されていて、その楽しく豊富な演出だけでも一見の価値アリ。

これは「恋愛」をテーマにした種類の牌。モーフィングを駆使したそのアニメーションには、それぞれの牌にまつわるショートストーリー的な演出がなされている。牌の組み合わせにも意表を突いたものがあり、何がセットになるか考えるだけでも楽しくなるぞ。

モードを変えて気分転換

ゲームのモードは、従来の２人同時プレイに加え、「トーナメント」と「神経衰弱」モードの２つが付け加えられた。トーナメントは、万里の長城の端から旅を始め全12ステージを連続でクリアしていく、というもの。このモードではヘルプ機能が使えないので、より慎重なプレイが要求される。

神経衰弱はその名の通り牌が裏返っていて見えないため、記憶力がモノをいうぞ。

２人プレイは、牌を消した得点か、かかった時間で勝負するものの２種類がある。

用意されたゲームは4種類

万里の長城 GREAT WALL

基本的に上海と同じだが、ここでは牌が壁のように垂直に積まれており、消した牌の上の牌が下に落ちていく仕組みだ。

「磁力」の設定をオンにすると、落ちた牌が近くの牌にくっついていくため、難易度がアップする。

北京 BEIJING

牌の列を縦か横にスライドさせ、同柄の牌を隣り合わせにして消していく。ちなみに、上海のルールで消すことも可能だ。

スライド消しで消せる牌がなくなるとカーソルが変化し、通常ルールでしか消すことができなくなる。

クラシック上海 CLASSIC SHANGHAI

もっとも普及している一番基本的なゲーム。144個の積み重ねられた牌を、同柄の組み合わせを選んで消してゆく。

積み重ねのレイアウトに様々な種類が用意されている。ヘルプで下の牌を覗き込むこともできる。

アクション上海 ACTION SHANGHAI

一見クラシック上海のように見えるが、牌が次々増えてゆき、アクション性が高い。素早い判断が必要になるぞ。

ゲーム開始時には72個の牌が並んでおり、もともとある牌の下から押し上げるように残りの牌が増える。

もう
まもなく

世紀の大レースのスタートだ!!

メーカーから一言

以前もありましたが、何だかまた、都合によりサタマガ編集部で直接コメントしてます。もう、ウチの担当のC氏は強引……。とにかく、デッピーをかわいがってやってください。まもなく発売です。ところでC氏、体だいじょぶっスか？（広報・ひでりん）

●日本クリエイト●11月22日発売●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

いよいよ始まる世紀のアメリカ大陸横断レース。ニューヨークからロサンゼルスまで、壮絶なレースが展開される。主人公のデッピーは、ライバルを追い越し、仲間を助け、邪魔する敵をはねのけてゴールへまっしぐら。数々の難関突破して、夢を手に入れるのだ！

簡単な操作で楽しめる、正統派アクションゲームの本作。５つのステージで構成されていて、さまざまなアクションが展開される。ステージのどこかにある、ミニゲームの３Ｄスロットも熱いぞ!!

好みのプレートを選んでセーブしよう！

ナンバーの数字も自分で決めることができるぞ!!

プレートは10種類!!

並べられたプレートの数々。このゲームでは、セーブデータがナンバープレートで表されている。用意された10種類のプレートから１つを選び、そこにセーブをするようになるのだ。アルファベットで名前も入れられるほか、ナンバーまでも好きな数字を入れることができるぞ。かわいいデッピーだけでなく、セーブデータにも愛着が湧きそう……かな？

START!!

ついにレースがスタートした！　自由の女神の見送りで、ゴールを目指せ！

アメリカ大陸をまたにかけ、目指せゴールのロサンゼルス!!

東のニューヨークから、西のロサンゼルスまでの壮絶なレース！

デッピーは泳げるのだが、あまり深くまで潜ると溺れてしまうぞ。

中間地点はデンバー。深い木々に囲まれている。

突然の雨。こんなことでくじけたら、とてもゴールはできないぞ！

高低差が激しいグランドキャニオン。巧みに岩場を越えていこう!!

暗いところでは、ライトの灯だけが頼り。トラップに気を付けよう。

ついにゴールがあるロサンゼルスだ!!　しかし、この先には……。

まだまだ続く!!

KRAZY IVAN☆

ライターから一言

「あ、間違えて人質を撃ったら、悲鳴をあげて吹き飛んじゃった。テヘ」と思えたら十分イワンの素質あり。攻撃されたときの反動も含めてメカの動きがリアルだし、好みで武器が改良できるし、個性豊かな敵も魅力。ムービーも笑える。（ライター・T）

●ソフトバンク●12月13日発売予定●5,800円
●3Dシューティング

強いぞイワン！ GoGoイワン!!

キミの奇天烈さに、部下達が嫌味を言っても気にするな。結果オーライ、敵を倒せばOKなのだ！　て訳で、今日は日本語表記も嬉しい3地域のマップ&ボスをご紹介。

作戦指令～全ての局面における共通事項～

一、地形及び移動方法を頭に叩き込め。

岩で攻撃をかわし、平行移動して反撃だ

君のスーツは空中飛行ができない。地形に注意していないと回避スペースを失うぞ。反面、岩塊等は敵の攻撃を遮る障害物にもなる。地形を味方につけ、前後進や平行移動を組み合わせて敵を翻弄しろ

二、各シールドは落ちついて破壊せよ。

最終破壊目標シールドジェネレーターにはコアとコアを守る壁がある。壁は耐久限界がくれば枠を残して消えるので、コアからの攻撃をかわし、ぶつからないよう注意しつつひたすら撃ちまくれ。ちなみにシールド周辺ではザコが絶えず出現する。コアを破壊する前に点やアイテムを稼いでおこう。タイムカウントは止まっているし、慌てる必要はないぞ。

三、作戦クリア時のグレードアップは慎重に行え

各面クリア後には自機の改良ができるが、セーブはこの後。よく考えて武器をセットしよう。威力が高いミサイルの改良がおススメ。

エナジー・コア
自機改良にはこのコアが大量に必要。敵を倒してたくさん手に入れておけ！

ロシア

最初に訪れる地域。今のうちにパワードスーツの操作に慣れておこう。ロード中表示されるマップはボス探索時に役立つぞ。

理論を実践、操作に慣れろ！

ジャンプの素早いラプトル。捕捉したら撃ち損じるな。

デッドロックは力も移動力もあるが方向転換が鈍いぞ。

ドワーフ戦は障害物と平行移動を駆使して闘おう。比較的倒しやすいボスだ。

サウジアラビア

素早い体当たりのブラウル。ザコの攻撃も痛いぜ。

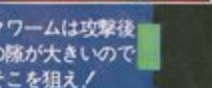
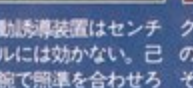
ボスだって手強いぞ！

自動誘導装置はセンチネルには効かない。己の腕で照準を合わせろ

クワームは攻撃後の隙が大きいのでそこを狙え！

この面からは、ボス戦にザコも加わってくる。アイテムは手に入るけど、二段攻撃は辛いね。

フランス

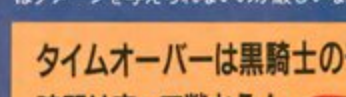
防御力の弱いカラベスは一番楽な相手だ。

アラカン。大きな割によくはねる奴だぞ。

巨大なベヒーモス。でかいがのろいし、狙いもつけやすい。

飛行中のバズソーを捕えるのは難しい。地に降りた時を狙え

地に潜る嫌な奴スコルチ。正面以外からはダメージを与えられないのが厳しいな。

ボス、またBOSS！

中東と並行して選べる面だが、ボスが5体に増え戦闘も厳しい。中東をクリアして機体をもう一度改良してから戦いに臨もう。

タイムオーバーは黒騎士のモト 時間は守って戦おう！

3分以内にボスを発見しないと強敵ブラックナイトが現れてしまう。時間はキチンと守ろうね

HYPER DUEL

宇宙を舞台に熱い戦いが!!

ハイパーデュエル

完成度 100%

メーカーから一言

ユーザーの方々に長く遊んでもらえるように、開発陣がいろいろな要素を詰め込んだので、期待を裏切らない出来に仕上がったと思います。少しでも長く遊んでいただけると幸いです。1月17日発売のブラストウインドもただいま鋭意制作中です。（広報担当より）

●テクノソフト●11月22日発売●5,800円●シューティング
●２人同時プレイあり●全年齢推奨

発売が迫った今回は、全８面中序盤の２ステージと、プレイヤー機「バスターギア」を紹介する。綿密な面構成や、緻密なメカニック描写は、きっとプレイヤーを熱くさせてくれるに違いない！　熱い要素は他にもある。このゲームには、４つのボーナス得点が用意されているのだ。ステージ中のすべての敵を破壊することで得られる「パーフェクト」、ステージクリア時に残った掩護兵の数で決まる「ストック」、ボマーゲージ残量で決まる「スペシャル」、自機が動かない間に加算される「カウント」。これによって、スコアアタックがより熱くなる!!

STAGE 1

面半ばで出現する中ボスクラスの敵。アーマー形態に変形して、思いっきりショットを撃ち込んでやろう！

BOSS

触手を振り回して攻撃してくる。動き出す前にダメージを与えろ！

STAGE 2

画面奥から出現する中ボス。周りのザコにも気をつけろ。

上下に動く壁。ファイター時には衝突しないように。

BOSS

巨大なロボット型のボス。自機の方向に向きを変えてくる弾に注意。

3機の最新鋭戦闘ユニット［バスターギア］

２つの形態に変形可能な自機は、ゲームスタート時に、特徴ある３台の中から選択できる。パイロットのプロフィールも秀逸。

シュツルム・フォーゲル

攻撃力・移動速度ともに平均的な機体。クセがなくバランスのとれた機体であるため、どんな局面でもオールラウンドに戦える。ファイター形態時には、上下に拡散するショットを、アーマー形態時には、巨大な光弾を発射する。ボマーショットはバルカン弾を発射する。

PILOT
キース・スペイダー

実戦経験は少ないが、地球統合歴生まれの（ED）世代のエースとして、今回の試作機奪還の任務に抜擢。奇抜な戦闘スタイルと冷静な判断力を持ち、秘められたその潜在能力は未知数（24歳・A型）。

ハイ・ムスタング

３機のバスターギアの中でも、移動・ショットのスピードが最も速い機体。そのぶん攻撃力は、若干低めとなっている。ファイター形態、アーマー形態のどちらにおいても、数本に分かれた幅広いショットを発射する。ボマーショットには、扱いやすいレーザーを装備する。

PILOT
リサ・ローランド

テクニックでは一歩も引けを取らないが、その物静かな性格から、兵士達との付き合いに戸惑いを感じる。バスターギアのコクピットで自らの存在価値を見出そうと、奪還の任務に志願（21歳・B型）。

ファランクス・スマッシャー

移動速度は遅いが、攻撃力に優れた機体。ファイター時でも、他の機体のアーマー形態に匹敵する攻撃力を持つ。ファイター形態では幅広のショットを、アーマー形態では、攻撃力最大ながらも、画面半分ほどの射程距離のショットを撃つ。ボマーショットはナパーム弾。

PILOT
ドクター・ブローディン・ロイド

地球統合以前の生まれの彼は、パイロットにしてはやや高齢とはいえ、幾多の宇宙戦をくぐり抜けてきた実力を持ち、若手を圧倒する。その荒々しい戦いぶりは、兵士達の憧れだが……（45歳・AB型）。

モード食べ放題のカーバトル開幕!!

STREET RACER EXTRA

完成度 95%

メーカーより一言

開発度95%の状況です。今までになかった8分割画面での同時プレイで、今年の年末から来年の年始のパーティではストリートレーサーEXTRAで大いに盛り上がるのではないかと思います。私共の予想していた以上の出来でとても満足しております。(代表取締役より)

●UBIソフト●12月発売予定●5,800円
●レースゲーム

バトルが楽しい「ストリートレーサー」。レースと乱闘、2つ(!?)のゲームは、設定次第で様々に変化する。好みのスタイルで、君も熱い戦いに参加しよう!

2種類のゲームモードがお好みのトッピングで変化無限大!

RACE

基本ゲームは「レース&バトル」と「ランブル」の2つ。対戦・練習・選手権と、カメラを自由に配置して自分の動きを確認できるプレイバックは、その両方に共通して選べるモードだ。パンチやアタックでライバルを蹴落とし勝利を目指す、「レース&バトル」には、選択可能なコースを使い自分でレースシーズンを設定できる、カスタムカップなんてモードもある。

プラス

EASY

NORMAL

一方、相手を場外へ叩き出す乱闘ゲーム「ランブル」では、リングを囲む壁の数を、難易度で変化させられる。例えばEASYならリング全体を囲んでいた壁が、CRAZYモードではゼロになってしまうのだ!

RUMBLE

HARD

CRAZY

乱闘では一定時間がたつと夜が訪れ、どの難易度であっても壁がすべて消えてしまう。

▲時間がたつと……

カラー

TOPPING

車体の色は8色から選択できる。同じ同車対決も可能!

視点変更

TOPPING

上空から水平まで4種の視点が選べる。プレイ中に変更できるので、色々な視点を楽しもう。

こちらは等測図法という意味の視点だ。本当に同じゲーム? いや、本当です。

ミニマムモード

TOPPING

車が小さくなり、広範囲が見える。操作感覚が違うし、別のゲームみたい。

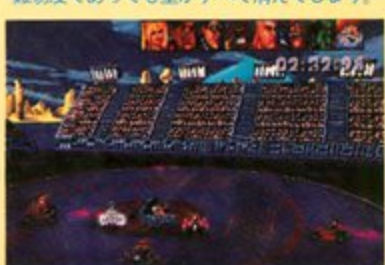
レースではさらに2種類の視点が選べる。こちらは水平視点。

Flat

Isometric

8人可能対戦モード

TOPPING

話題の8人対戦だ! 写真は8分割画面。通信ケーブルを使えば個別モニターでの対戦もOK!

Are You EASY or CRAZY?

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今秋発売された話題のRPGを中心に盛りだくさんに紹介。読みごたえあり！

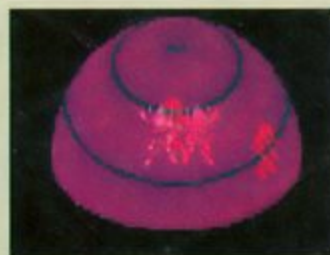
サクラ大戦

●セガ●8,800円（特別限定版）6,800円（通常版）●ドラマティックアドベンチャー●シャトルマウス対応

全公開!! 合体攻撃と7つのミニゲーム!!

前号で、読者レース初登場１位を記録した「サクラ大戦」。全員のエンディングを見たあとも、さまざまな仕掛けで繰り返し遊べるので、人気は続きそうな勢いだ。

さて今回は、ゲーム本編に登場する隠し要素の、「合体攻撃」と「ミニゲーム」を紹介するぞ。どれもゲーム中で登場するタイミングは特定だから、場合によってはなかなか見つけにくい。全部知っている君はなかなかのサクラマニア。知らない君は、このページを参考に、全部見つけ出してくれ。

合体攻撃とは

その話のヒロインと大神の気力がどちらも満タンで、かつそのキャラと大神が隣接している時のみ出せる攻撃。範囲は周囲10マスで、威力も抜群。ただし、使用すると２人とも気力が０になるぞ。

これが合体攻撃のすべてだ!!

さくら 破邪剣征 桜花乱舞

夏期公演の打ち上げ、雷、ミロクの襲撃……さくらの思い出と、新たな能力の目覚め。さまざまな出来事のもと、大神とさくらの信頼関係はより深いものになっていく。さくらとの合体攻撃は、六話のミロク戦で出せる。これで紅蜂隊を一掃だ。

この場合、迷わず蒸気火箭のあたりで出し、まわりのザコを一掃するのが賢い使い道だ。

第六話・ミロク戦にて

すみれ 神崎風塵流 赤熱 鳳仙花

深川廃屋での大騒動のあとのミロク戦。実際は孔雀とは戦わず、紅蜂隊との戦いになるのだが……。すみれとカンナ、そして大神の起こすドタバタ劇。ヘビやクモを通じての、隊長と隊員の絆の再確認。すみれと大神の合体攻撃は５話で繰り出せる。

クリア条件は紅蜂隊のせん滅。真紅の脇侍を引きつけて、一気に倒してしまおう。

第五話・ミロク戦にて

マリア ゾロディ・ボロータ

出島が袋小路になっているので、そこに追い込んで全員で叩いていけば勝利はすぐだ。

ほかの合体攻撃よりも、よりドラマ性の高い演出が決まっているマリアの合体攻撃。ちなみに「ゾロディ・ボロータ」とは「黄金の門」という意味。この攻撃は第三話の最終戦闘、対刹那戦で使うことが可能。標的はひとつ。確実に当てにいこう。

第三話・刹那戦にて

アイリス イリス・エクスプローゼ

魔法のステッキを振りかざして攻撃するシーンは見物。アイリスファンなら要チェック！

背伸びしたくてたまらない年頃のアイリスが、それを認めてくれない周囲の環境との相違から、突然帝劇を飛び出してしまう。大神が説得にあたり、アイリスと心が通じ合うと使えるようになる攻撃。この場合、迷わず羅刹に当てにいくのが正解。

第四話・羅刹戦にて

紅蘭 凄絶 天象烈界破

爆発音とともに現れた紅蘭。発明好きで明るい彼女を一言で表現するならば、おてんば？　それとも天真爛漫？　どんな言葉も当てはまらない不思議な魅力と、彼女の光武の特性をしっかり理解していれば、第二話でいきなり合体攻撃を出せるぞ。

この場合、迷わず蒸気火箭のあたりで出し、あたりのザコを一掃するのが賢い使い道だ。

第二話・天海戦にて

カンナ 久流々破

第五話では、すみれとカンナ、どちらか信頼度の高いほうと合体攻撃を出すことが可能。物語中のLIPS分岐で、意図的に信頼度を調整していけば、好きなキャラと合体攻撃を出せるぞ。場合によっては、どちらでも出せることもあるらしい？

やはり、できれば両方の画面とセリフを確認しておきたい。君はどちらが好きかな？

第五話・ミロク戦にて

全部知ってる!?ミニゲーム7種

ゲーム中、特定のタイミングで特定の場所に行くと、ミニゲームが始まる。アドベンチャー中に登場するゲームの種類は全部で7つ。全部見たことはあるかな？

参考までに、目標の得点を掲載しておいたぞ。繰り返しプレイして高得点を目指そう。スコアによっては、信頼度が上がる、なんてこともあるかもしれないぞ……？

シンプルなゲームだけに、ついスコアアタックに燃えてしまう。華麗な指さばきで高得点をたたき出せ！

高得点を出すと、こんなご褒美が……。もちろん、花組6人全員分あるぞ。

大神のステキに射的

標的の出てくる場所は一定、しかも弾は撃ち放題。暗記して連射、連射、連射あるのみ！

物語も大詰め、嵐の前の静けさ……とあるところで、このミニゲームはプレイできる。これは「射撃」ではなく「射的」。つまりお遊びだ。こんなお店がありそうな場所といったら……。ゲームの内容は簡単、次々に現れる、脇侍の絵が描いてある的を撃つだけだ。満点を目指せ！

目標100点

さくらのお掃除しちゃうぞ！

出現ポイントは第四話。ただし、これをプレイするためには、心を鬼にしてある隊員を邪険に扱わなければならない。しかも、それを実行すると合体攻撃が……。おっと、肝心のゲーム内容は、縦スクロールの画面を障害物に当たらないように進むだけ。しかしこれが超難しい！

目標10000点以上

実はゴールはちゃんとある。得点が1万点を超えたら、終わりは目前。気合いを入れろ！

すみれの帝都のトビウオ

これも案外見つけにくいミニゲーム。出現ポイントは第二話と意外に早い。夜回りの最中に、帝劇内をうろついていればすぐに見つかる？ すみれを早く助けないと、溺れてしまって信頼度がダウン。また、無事に助けたあとも、誘惑にかられると……。理性をフル動員しよう。

目標20秒以下

実は機雷の配置は一定。操作練習で位置をすべて暗記して、最短コースを狙っていこう。

マリアの料理でハラショー

ここで大神が作る料理はボルシチ。ロシアの代表的な煮込み系シチュー料理だ。

ほかのミニゲームに比べれば見つけやすい「料理でハラショー」。公演の打ち上げ準備で、マリアが厨房で料理をしているところを手伝ってあげるとこのゲームがプレイできる。記憶力のほかに、動体視力と反射神経、冷静さまで問われる複雑なゲーム!? 目指せ鉄人、100点満点!!

目標90点以上

アイリスの着替えまショウ

ハゲカツラ、ハラマキ、モモヒキの組み合わせも、きっちりそろえれば意外と高得点が!?

これも、普通にプレイしていれば自然に出現するミニゲーム。スロットマシンでアイリスがデートに着ていく服を選んであげよう。おかしな組み合わせだと審査員の評価がガクンと落ちる。リールの絵柄配置は決まっているので、スピードの差に惑わされず確実に目押ししていこう。

目標300点以上

紅蘭の花も嵐も

夜、紅蘭の部屋で、ふたりきりで楽しむ秘密の遊び……紅蘭の腕前は相当のもの。だけど、決してイカサマを仕込んだりはしていない。できれば30文以上はいただきたいところ。小さい役でチマチマ稼いで逆転されるより、最初から強気で大きな手を狙っていこう。

目標20文以上

紅蘭のさまざまな表情を見ているだけでも楽しいミニゲーム。ぜひプレイしておきたい。

カンナのオー迷子゛ッド！

記憶力と判断力が決め手のミニゲーム。これはある公演が終わったあと、食堂で出会うカンナに付き合うとプレイできる。最初に聞いた子供の名前をしっかり暗記して、無事に保護者に会わせてあげよう。保護者のヒントが曖昧なことがあるので、間違えてお手つきしないように。

目標1分以下

あせりは禁物。保護者のヒントを聞く前に指が動けば、君も霊子甲冑を操れるかも!?

リグロードサーガ2

●セガ●発売中●タクティカルRPG●6,800円●全年齢推奨

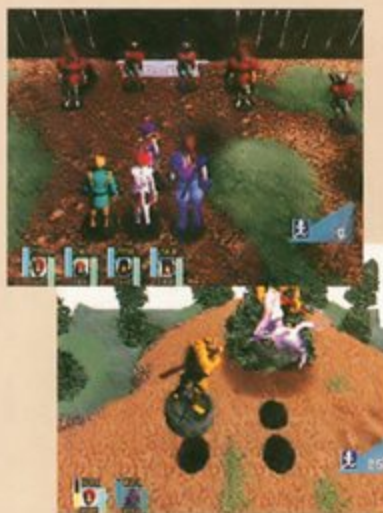
ストーリーの流れからバトルマップ攻略まで徹底解析

パワーアップした3DRPG

リアルイベントで展開するストーリーの流れを追いつつ、次々に繰り広げられるガダール軍とのバトルを中心に、序盤から中盤にかけてを攻略していく。まずは戦いの基本を覚えてほしい。

度々ミュウ達の前に姿を現すガルザード。

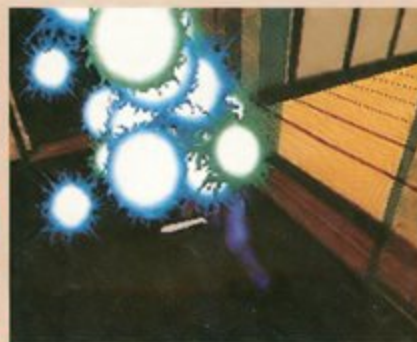
CHECK POINT 高低差のある3つのフィールド

高さの概念と地形特性が強化され、立体的な戦術が楽しめる本作。「地上」「低空」「上空」の3つのフィールドが存在し、キャラクターがどのフィールドにいるかで攻撃力の大小や命中力などに影響を受ける。高い場所からの攻撃ほど命中率がアップし、戦いが有利になるぞ。また地上にいるキャラは、滑る場所や落下する場所などの地形効果を受けるので注意が必要だ。

仲間や敵を「つかむ」ことも!

ミュウやカムイ（鳥に変身後）など飛行タイプのキャラは、歩行キャラが渡れない場所で橋渡し役になったり、敵を落下する地形まで運んだあと「はなす」コマンドを実行して、奈落の底へ落として一発で倒すことができる。

CHECK POINT 技をひらめくスキルシステムも健在

物理攻撃や魔法、防御などすべての行動にレベルが設定されており、一定の値を超えると技のレベルがアップする「技システム」。強力な技を使えるようにどんどん経験値を溜めよう。

技と技を組み合わせると…

新システム「技融合」

「技融合」システムは、バトル中に物理攻撃と魔法攻撃を組み合わせ、成功すればより強力な技を使えるようになるもの。ただし失敗した場合は、そのターンの行動は終了してしまう。

前作を凌ぐ技の豊富さは200種類以上!

キャラクターによって「弓の技」と「特殊魔法」といった具合に扱えるスキルが違う。どの技もバランスよく成長させることが重要だ。また技は風や光など何種類かの属性に分かれており、敵との相性によって与えるダメージが変化する。敵の属性を的確に見抜くことも肝心。

砲術

タタラの技は火の属性のものが多い。火に弱い敵キャラは「火炎銃」で焼き殺せ!

竜の技

ミュウの使う「ストーム」は敵を何マスか吹き飛ばすことができるので重宝するぞ。

司書武闘法

「審判の剣」はイカズチの剣を出現させ、広範囲の敵に大ダメージを与える。

序盤から中盤にかけての物語の舞台

リグロード大陸 裏ヤマタイ

❶ドラグーン王国
❷イガの里周辺
❸ゴジョウの町～カムイコタン村周辺
❹クリカラ村周辺
❺ゲテン城周辺
→進行ルート

父の身を案じながらも、一路港町オルトマへ

関所はラスティのアドバイスで簡単に突破できるぞ!!

リグロード戦役から百数十年たち、雌雄を決し合ったヤマタイも友好国となり、リグロードの人々は平穏に暮らしていた。

リグロード大陸ドラグーン城では、王女ミュウが一人前の戦士となるべく、あんまり乗り気ではない幼なじみのラスティとともに修業に励んでいた。しかし突然、謎の魔導国家カダールからガルザード、ラグロスと名乗る２人の男達の侵略を受ける。ミュウの父親でもあるドラグーン王の必死の魔法で、なんとか城から逃げ延びたミュウとラスティは、世界制覇を目論むカダールの野望に立ち向かうべく、リグロードを救う仲間を求め新たなる新天地「ヤマタイ」へと旅立つのだった……。

ドラグーン王女ミュウ

竜騎士の血を受け継ぎ、竜の技を使いこなすドラグーン王家の王女。（声／久川綾）

初期装備

ショートソード(剣)
チェインメイル(鎧)
ウッドシールド(盾)

クイーンズランド王子ラスティ

優れた魔法能力を持つクイーンズランドの王子。ミュウとは幼なじみ。（声／高木渉）

初期装備

チュニック
コットングローブ

オルトマの東に行く手を阻むように立っている虹色のカベは、カダール軍がリグロード大陸の東西の通行を絶つために魔法で作ったモノ。ミュウとラスティは、カベの東側に住む人たちを心配しながらも先を急ぐのだった。

ドラグーン城を脱出後最初に立ち寄るザルマの村。村人達はまだドラグーン城が攻撃されたとは知らず、平和そのものだった。ミュウ達は、気軽に声をかけてくる村人達にカダールが攻めてきたことを告げることができなかった。

謎の侵略者来襲！

ヤマタイはリグロード大陸より遥か離れた東方の地。船で渡るしかなさそうだ。港町オルトマには優れた操舵士がいると聞いたのだが……。

ヤマタイ地方　果たしてこの地に仲間はいるのだろうか？

英雄の子孫が暮らす村　イガの里

ヤマタイ上陸後、北に向かいイガの里に入ると、1人の男がカダール軍と戦いを始めようとしていた。男の名は「月組」頭領飛ぶ鳥のアスカ。ミュウ達はアスカと協力してカダール軍を撃退し、ドラグーン王国の危機を話して協力を求めたが、アスカも部下を捕らわれており、身動きがとれない状態だった。そこでミュウは部下の救出を手伝うかわりにドラグーンへ助けに来て欲しいと提案する。

名前	効果	基本パワー	属性	値段
ロングソード(剣)	ー	攻＋43	ー	190
忍者刀(刀)	ー	攻＋41	ー	300
クロスボウ(弓)	ー	攻＋44	ー	210

忍道の技は強力なものばかり。早々に技レベルを上げよう

村の人々はアスカがカダールに寝返ったと思っているのだ

シノビのアスカ

忍道を得意とするシノビの青年。ミュウ達の出現によりリグロードを救う旅に同行する。しかし彼はまだ知らない。これから女難の運命が待ち受けていることを…。　（声／桧山修之）

初期装備
くない
サレット
チェインメイル
ウッドシールド

BATTLE MAP　忍者屋敷

アスカの部下達が捕まっている忍者屋敷には、飛び出す槍や、吹き出す炎などのカラクリがいっぱい。なおかつこのバトルのボス・コクウの技「山嵐」は範囲内の仲間を一度に投げ飛ばしてしまう超強力な投げ技だ。

2回も同じところのトラップに掛からないように。

ボスルームに入ると退却できないので準備を整えてから。

重要アイテム
天邪の鎮

BATTLE MAP　ナズナ洞

ナズナが封印されている洞くつに行くには、橋のない谷を渡らなければならない。ミュウを竜に変化させて仲間を運ぼう。

この洞窟では「技融合」に役立つアイテム「風の奥義書」も手に入る。見逃すな。

式神ナズナ

はちゃめちゃで、ノーテンキな式神。（声／白鳥由里）

初期装備
ロングボウ(弓)
サレット(頭)
コットンアーマー(鎧)
毛糸の手袋(腕)

3つの神器を手に入れる　ゴジョウの町～カムイコタン村

街の広さは大陸一　ゴジョウの町

イガの里の北にある洞窟の先に、ガルザードがいることを突き止めたミュウ達。しかしこの人数で立ち向かうには心細いので、新たなる仲間を捜しに東の関所を破りゴジョウの町へ。売っている武器や防具は強力なものばかりだ。しかし飲み屋で眠り薬を盛られて牢屋へ直行…。

女盗賊シラナミ

アスカに恋心を寄せる幼なじみの盗賊。　（声／荒木香恵）

初期装備
クロスボウ(弓)
タオバンド(頭)
コットンアーマー(鎧)
バトルシールド(盾)

名前	効果	基本パワー	属性	値段
備前長船(刀)	ー	攻＋60	ー	700
三角帽子(頭)	ー	防＋8	風	1100
スケールアーマー(鎧)	ー	防＋34	ー	420
毛糸の手袋(腕)	女性専用	防＋12	ー	20

BATTLE MAP　ゴジョウの町・ゴジョウ大橋

ミュウ達を牢屋から助け出してくれたのは、アスカの幼なじみタマモ。タマモはこの近辺で「シラナミ」と名乗り、悪い商人や、役人から金品を盗み、貧しい人に配っている女義賊だった。

この時点からシラナミとナズナの、アスカを賭けた女の戦いが火蓋を切って落とされた。

このバトルマップはやたら長い。HPは十分に気を配ろう。

冷静さを失ったアスカに、仲間達は諌めるのだった。

重要アイテム
八坂の勾玉

大自然の力を信ずる村　カムイコタン

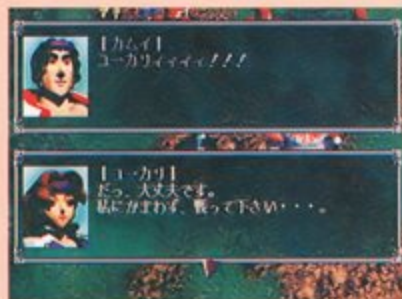
イガの里から西の関所を越えるとカムイコタン村がある。村に入るとカダール軍との戦闘が待ち受けている。戦闘後この村の族長・カムイから事情を聞き、ホウライ山に囚われの村人の救出に向かう。

村の人間が反抗しないように女子供を人質に取っている。

精霊獣王カムイ

鳥や熊に変身して戦うことができるぞ。（声／大塚明夫）

初期装備

備前長船（刀）
トラキアヘルム（頭）
スケールアーマー（鎧）
ラウンドシールド（盾）

いきり立つカダール兵によってカムイの婚約者であるユーカリは斬られてしまう。

名前	効果	基本パワー	属性	値段
疾風のクツ（ア）	すばやさUP	素＋10	―	640
力のコテ（ア）	攻撃力UP	攻＋20	―	500
ドリームボウ（弓）	1/4の確率で眠る	攻＋76	―	2700

BATTLE MAP ホウライ山に続く山道

BATTLE MAP 星陵郭

星陵郭のボス「マーサ」は、攻撃力はさほどないのだが、体力が少なくなると「メガヒーリング」でHPを回復してくるので一気に倒そう。あと「マーサ」の周りにいる弓兵にも注意。

重要アイテム
蓬萊の珠

モンスターたちは上から来るので十分引きつけて倒そう。

崖下へ滑ってしまうとダメージだけじゃすまないぞ。

おぼろ谷を越えてクリカラ村へ

BATTLE MAP おぼろ谷

おぼろ谷には、盗賊団と女頭領「ミズタマヒメ」がミュウたちの行く手を阻む。別にカダール軍ではないのだ。

ミズタマヒメを倒すと「荒魂の宝剣」が手に入る。

重要アイテム
荒魂の宝剣

砲術の村クリカラ

高い攻撃能力を持つ「砲術」の技術を狙って、何やらガルザードが画策しているようだ。

入手アイテム
雷の奥義書

重要アイテム
大きな水桶

BATTLE MAP 火薬工場

爆弾君は移動力は短いが、一発逆転の自爆には注意が必要。

イニシエと呼ばれる砲術士の村クリカラ。村を散策していると、村の中心にいる女の子・ヒバリが火事になったときに備えて、村の西にある火薬工場に水を持っていくという。代わりに運んであげると家に泊めてくれる。

砲術士タタラ

イニシエのなかでは屈指の実力を持つ。（声／郷里大輔）

初期装備

アーメット（頭）
スケールアーマー（鎧）
シルバーシールド（盾）

名前	効果	基本パワー	属性	値段
パラディンソード（剣）	―	攻＋100	雷	10500
魔導の帽子（頭）	―	防＋27	―	12000
シルバーシールド（盾）	―	防＋41	闇	3200
隠れ蓑の灰（ア）	一定時間透明	―	―	1000

裏ヤマタイ地方

結界洞を突破するとゲテン城が行く手を阻む!!

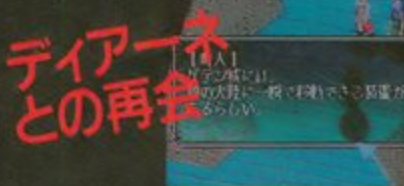
BATTLE MAP 結界洞

忍者屋敷で「天邪の鎮」、ゴジョウの町で「八坂の勾玉」、星陵郭で「蓬莱の珠」を手に入れたら結界洞に突入だ。地面に光っている丸い輪から、敵がつぎつぎ生まれてくるので背後にも気を配ろう。

結界洞を越えた先にはゲテン城が高くそびえ、ガルザードが待ちかまえている。

結界が破られる!!

3つの神器が揃わなければ結界洞の先、裏ヤマタイ地方へ行くことはできない。結界洞には3つの鳥居があり、ひとつずつ封印が施されている。ひとつの神器が最初の大広間にある柱にはめ込まれることに結界が破れて先に進めるようになる。

カダール軍の支配下にある港町ヒガタ

ディアーネとの再会

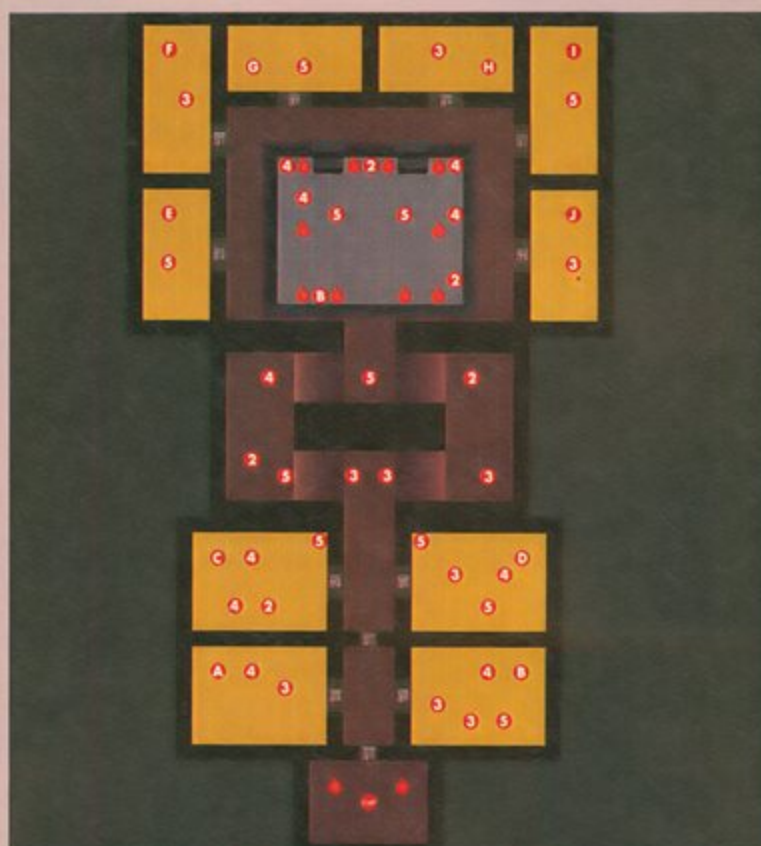
結界洞を突破すると目の前にゲテン城がそびえている。すぐさま突入といきたいが、城の東にある港町ヒガタで準備を整えてからにしよう。ヒガタはカダール軍に完全に掌握されてはいるものの、武器屋や防具屋、道具屋は普通に買い物ができるので心配ない。しかし、街からと外部からの船の発着は禁じられているのだ。

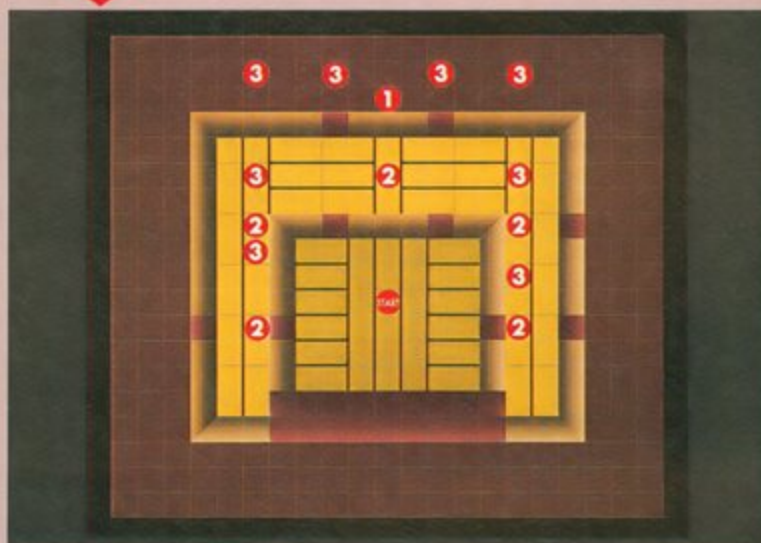
名前	効果	基本パワー	属性	値段
魔導書	魔法防御UP	攻＋99	霊	9900
ホーリークラウン	ー	防＋60	闇	14000
ナックルガード	攻撃力＋30	防＋51	ー	7800
絹の手袋	女性専用、賢さ＋30	防＋45	光	5400

ガルザードとの決戦

①ガルザード
②上級魔導士
③弓兵

ミュウ達は、ガルザードや部下に比べて低い地形の場所にいる。物理攻撃や魔法にしても相手の方が断然有利なので、なるべく敵と自分たちが同じ高さの位置で戦うようにしよう。

BATTLE MAP ゲテン城

①つづら Aアイスガード B餓鬼玉 C虎の爪 D魔導の帽子 Eガントレット F漬物石 G酒(竜殺し) Hマナの水 I元気の薬 Jアムリタ ②上級魔導士 ③重歩兵 ④上忍 ⑤弓兵

ゲテン城での戦闘はいくつかのブロックに分かれており、数人の敵を引き寄せて全滅させていけば安全に先に進めるだろう。決してひとりのキャラで先に進まないように。集中攻撃されてしまうぞ。

謎の瞬間移動装置で消えたミュウは一体どこへ…？

ゲテン城での戦闘中、「7人委員会」からガルザードに、すぐカダール本国に戻ってくるようメッセージが送られる。途中で戦いを中断し、逃げようとするガルザードにミュウは飛びかかり、そのまま2人ともどこかへ消えてしまう。気が付いたときミュウは7人委員会の塔の監禁室に閉じ込められていた。そして共に捕らわれていたアンジュと脱出を試みるのだった。

武闘司書アンジュ

司書武闘法を操るヤンチャなお嬢様。（声／井上喜久子）

初期装備

本(武)
ホーリークラウン(頭)
レザーアーマー(鎧)
絹の手袋(腕)
ガントレット(ア)

BATTLE MAP

7人委員会の塔

①つづら
A魔導の帽子
B力のコテ
Cマナの水
D虎の爪
E命の薬
②魔導士
③重歩兵
④弓兵

7人委員会に反抗するレジスタンスの活動拠点　港町ポポロン

厳しい戦いだったが何とか塔を脱出したミュウとアンジュ。とりあえず1人では心許ないということで共同戦線を張ることにし、アンジュと共に「7人委員会」に抵抗しているレジスタンスがいる港町ポポロンに行くことに。同じ頃ラスティ達もディアーネの助けを借りて、この魔導国家カダールの港町ポポロンを目指していた。果たしてミュウとラスティ達の再会の日は来るのだろうか？

BATTLE MAP

ハイランドの山道

このバトルは、ミュウが竜に変化してアンジュを守ってやれば簡単に突破できるだろう。左の陸地にある宝箱2つはまだ取ることはできない。何やらゴール付近にある大木が意味深なのだが…。

①つづら
A・B不明
②斉天大聖
③リザード
④オビス

斉天大聖は獣人の種族の一般特性として、「自然回復能力」を持っている。1ターンで倒さないとHPが回復してしまうぞ。

伝説のオウガバトル

●リバーヒルソフト●発売中●5,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

初心者がおちいりやすい難関ポイントを解説する！

問題点を集約して明快に一問一答 これでステージ攻略のコツをつかもう！

本作は幾度ものプレイから導き出す戦略、展開を有利に進めるコツが面白さのスパイスになっている。今回はシミュレーション初心者が抱えやすい問題を質問形式にし、そのコツを学んでもらいたいと思う。自分に当てはまる問題があったら、しっかりと解決策を読んで攻略に役立ててもらいたい。

敵に接触した瞬間、Bボタンを押せば自動でポーズがかかる。味方の体力を確認しておこう。

クリア済みのステージに戻り、新情報を集めるのは鉄則！

Question 1

カオスフレームはどうやったら上がるの!?

カオスフレームが上がる最良の方法は、ずばり都市の解放だ。アライメントの高いユニット以外を民衆は支持してくれない。ならば高アライメントのキャラを集め、解放専門の仕事を任せよう。さらには戦闘専門のユニットを作り、解放ユニットを守ってやる必要がある。目的を持ってこの2つのタイプを使い分けるのだ。

とにかく都市はアライメントの高いユニットに解放させる。敵に奪われてもダメ。

中盤でこれぐらい高くなればいうことなし。解放ユニットは戦闘を控えよう。

Answer 1

アライメンとの高いユニットだけに都市を解放させればOK！

全キャラクタークラスチェンジ一覧 CLASS CHANGE

クラスチェンジに必要なパラメータを一挙公開。ユニット育成に、ぜひ役立ててほしい貴重なデータだ。特殊な条件やアイテムを使って転職する上位クラスも併せて紹介している。

ファイター	LV	ALI	CHA
→ナイト	5〜	50〜	50〜
→パラディン	15〜	70〜	60〜
→ヴァンパイア	ブラッドスペルを使用		
→バーサーカー	6〜	〜49	50〜
→ブラックナイト	16〜	〜30	60〜
→サムライ	7〜	50〜	50〜
→サムライマスター	15〜	70〜	60〜
→ニンジャ	6〜	〜49	×
→ニンジャマスター	15〜	〜30	60〜
→ウェアウルフ	ウェアウルフから感染		

	LV	ALI	CHA
→ビーストテイマー	5〜	25〜65	50〜
→ビーストマスター	12〜	10〜50	60〜
→ドラゴンテイマー	ドラゴストーンを使用		
→ドラゴンマスター	20〜	40〜60	65〜
ドールマスター	5〜	30〜70	50〜
→エンチャンター	14〜	50〜80	60〜
ウィザード	4〜	10〜60	50〜
→ゴエティック	10〜	10〜35	60〜
→ネクロマンサー	ししゃのつえを使用		
→リッチ	ししゃのゆびわを使用		

ONE POINT 多彩なクラスが魅力。どのキャラの能力も役に立つ。

Question 2
バトルコマンドはどれを選べばいいの？

まず４つの命令の意味を完全に覚える必要がある。よく使うのは、敵の中で最も体力のある相手を狙う「バラバラにせめろ」。リーダーを集中攻撃する「リーダーを狙え」だ。前者は敵にまんべんなくダメージを与え、最終的には全滅させるのが目的。後者はリーダーだけを倒し、敵を追い返す意味がある。ユニットに応じて最適のコマンドを選ぶように。

とどめを刺しやすいキャラの動きを読んで、作戦を変えるのも手だ。

Answer 2
戦闘ユニットは「バラバラに攻めろ」解放ユニットは「リーダーを狙え」

Question 4
移動が遅すぎて敵についていけない!!

動きの速い敵に翻弄されるのはよく起こること。この場合相手のユニットには、翼のあるキャラや浮遊しているキャラが含まれているはずだ。海も山もスイスイ進める秘密は、空中を移動しているから。それならこちらもこの戦法をマネすればいい。ホークマンを１人加えただけでも、目に見えて移動スピードは速くなる。編成を工夫し、身軽に動けるようにしよう。

ホークマンは解放、戦闘のどちらにも適性も持っているので便利。

Answer 4
ホークマンやグリフォンをユニットに入れ、大空・低空タイプ移動にしよう！

Question 3
武器のアイテムの使い道って？

教会や埋もれた財宝として手に入る装備アイテム。これは簡単にいうと、お守りみたいなもの。各キャラに装備させて弱点を補ったり、得意な能力を伸ばすことができるのだ。ただし属性が「神聖」のアイテムは、普通の攻撃でダメージを与えられないアンデッドモンスター（ゴーストやスケルトン）を倒せる追加効果がつく。重宝するので覚えておこう。

迷ったらすぐにYボタン。どんな効果があるのか瞬時にわかる。

Answer 3
属性と上昇ポイントをYボタンで調べ、気に入ったものを装備

Question 5
カオスフレームが高いのに、中盤から仲間が増えないのは？

ほとんどのキャラは、カオスフレームが高い、または特例としてあるアイテムを持っていると仲間になってくれる。しかしこれらを満たしても、仲間になってくれないのは何が問題なのだろうか。答えは反乱軍の人数が定員オーバーで、仲間になりたくてもなれないのである。育てるつもりのないキャラを削除して、いつでも開きスペースを確保しておくべきだ。

使わないキャラは削除。多くても80を超えないキャラ数にしたい。

Answer 5
100人以上は定員オーバーいらないキャラは解雇しよう

アマゾネス	LV	ALI	CHA
クレリック	4～	50～	50～
プリースト	10～	60～	60～
ビショップ	18～	70～	70～
ヴァルキリー	5～	35～	50～
フレイア	15～	70～	60～
ウィッチ	5～	～65	50～
プリンセス	ドリームクラウンを使用		

ONE POINT プリンセスをリーダーにすると攻撃回数が１増えるのだ。

マーメイド	LV	ALI	CHA
ニクシー	11～	50～	50～

ONE POINT 育てても戦力にならない。ユニットに加えるかは好みで。

ホークマン	LV	ALI	CHA
バルタン	10～	45～	50～
レイブン	12～	～55	50～

ONE POINT バルタンは善。レイブンは悪。力はどちらも大差ない。

エンジェル	LV	ALI	CHA
スローンズ	11～	60～	55～
セラフィム	22～	80～	60～

ONE POINT セラフィムの能力は強大。それまで長い目で面倒みよう。

デビル	LV	ALI	CHA
デーモン	10～	～40	50～
サタン	20～	～25	50～

ONE POINT サタンが１人ぐらいいれば面白いが、能力はイマイチ。

イベント発生条件を押さえながら中盤戦に突入!!

9th WAR 迫害された人魚を救うために カストラート海

小さな島が点在する地形から、飛行ユニットがいないとかなり手こずるステージだ。しかも隠し拠点の数は全部で10。クリア前限定イベントがないのが唯一の救いか。

ここでやるべきことは、北西の小島にある隠し教会の発見。カオスフレームが高ければ、聖剣ブリュンヒルドが授けられる。重要アイテムなので、必ず入手するように。

聖剣がもらえる場所はここ。カオスフレームは十分かな？

ボスのいる島付近にはこんなに拠点が隠されている。要注意。

聖剣ブリュンヒルドと魔女の話を忘れずに

聖剣イベントのみ、一度クリアした後でも発生させられる。また、西の小島にある隠し都市ビバオアでは、魔女から多くの情報を得られるのでぜひよっていこう。

物知りな魔女は、天空の島の伝説を知っている。

10th WAR 反乱軍を待つ法皇の真意は？ ディアスポラ

クリアまでに必ずやること

1. カオスフレームおよび、主人公のALIが高い場合、ソミュールで親探しの依頼を受ける。

2. ベリグーから北東に延びた街道で隠し教会を発見。「きんのハチのす」を手に入れる。
3. 再びソミュールを訪ね、「きんのハチのす」と「セントールのぞう」を交換する。
4. カオスフレームが高い場合、ボスの戦闘終了後に法皇ノルンを仲間にできる。

なるべく早くソミュールを解放し、敵を迎え撃つ主戦場にすることが大事だ。この都市さえ押さえれば相手の侵攻をことごとく食い止められる。イベントを迅速に済ませ、戦闘に力を入れよう。

途切れた街道の先が目印。隠し教会にはあるアイテムが。

戦闘後は、自暴自棄になっているノルンを説得するのだ。

ここが見どころ

フェアリー	LV	ALI	CHA
ピクシー	10～	30～70	×
シルフ	20～	40～60	×

ONE POINT マスコット的存在。戦力にならないが見た目は可愛い。

パンプキンヘッド	LV	ALI	CHA
マッドハロウィン	くさったカボチャを使用		

ONE POINT 攻撃はバクチ要素大。見た目が気に入ったら育てよう。

ジャイアント	LV	ALI	CHA
フィボルグ	10～	50～80	×
タイタン	15～	70～	×
ギガンテス	18～	～40	×

ONE POINT チェンジは3種から選べるが、属性攻撃が違う程度だ。

グリフォン	LV	ALI	CHA
コッカトリス	9～	～60	×

ONE POINT チェンジ後の石化攻撃は強い。移動力も将来性もある。

ワイアーム	LV	ALI	CHA
ワイバーン	13～	～55	×

ONE POINT 移動力はあるものの、能力的にはコッカトリスに劣る。

ヘルハウンド	LV	ALI	CHA
ケルベロス	13～	～60	×

ONE POINT 特に秀でたものがないが、前衛に立てば盾になるだろう。

オクトパス	LV	ALI	CHA
クラーケン	12～	55～	×

ONE POINT 海以外に活躍の場がない。デカイ、弱いで無視してよし。

帝国から逃げ出した花嫁
カストロ峡谷

クリアまでに必ずやること

1 カオスフレームが高いと、ジェラルアバド南西の教会で聖騎士ラウニィーが仲間になる。

カストロ峡谷中で大評判になっているラウニィーの強さ。クラスはフレイアだ。

帝国軍最高司令官ヒカシュー。その実の娘が、敵対する反乱軍に助けを求めている。暗黒道にとり込まれ、秩序を失った帝国を正したい。そのために政略結婚の相手を振り切り、帝国から逃げ出してきたのだという。彼女の申し出を断る必要はない。仲間にすれば大きな戦力になってくれるはずだ。隠し拠点がないステージなので、ラウニィーを仲間にした後は、すぐにボスを倒してしまおう。

ココが見どころ！

ボスのアーレスは逃げ出したラウニィーを連れ戻そうとしている。彼女の返答は……。

どうやら彼はアプローズという帝国の男に雇われているらしい。残忍な性格だ。

ニンジャマスターの全体攻撃がやっかいだ。暗黒と火炎攻撃に耐性があるぞ。

ADVANCED TECHNIC

1 死亡したキャラはクリア後に復活！

強力なボス戦になると、次々と死亡者が出やすいもの。しかしどれかのユニットがボスを倒し、一度クリアしてしまえば、体力がゼロになったキャラも次のステージから完全復活する。死んだからといって、ムリに生き返らせることはないというわけだ。これを覚えておけば、アイテムの消費が抑えられ、軍資金の節約になる。

クリア後この画面になれば、死亡していたキャラがすべて生き返っているのだ。

2 敗走したら瞬時にリーダーチェンジ

敵味方関係なくリーダーが倒されると、ユニットは命令を無視して本拠地に帰ってしまう。ここでこのユニットを放っておいてはいけない。ユニット内にリーダー資格を持っているキャラがいれば、瞬時にリーダーチェンジの命令が出せ、前線復帰ができるのだ。後は教会で死者を復活させるなりして、時間のロスを防ごう。

リーダー資格のあるキャラがいれば、本拠地に帰らなくてもすぐに持ち直せる。

ドラゴン	LV	ALI	CHA
レッドドラゴン	7〜	35〜65	×
サラマンダー	16〜	35〜65	×
フレアブラス	23〜	35〜65	×
プラチナドラゴン	7〜	65〜	×
バハムート	17〜	65〜	×
デスバハムート	24〜	65〜	×
ブラックドラゴン	7〜	〜35	×
ティアマット	15〜	〜35	×
ドラゴンゾンビ	ししゃのゆびわを使用		

ONE POINT 後半ステージで中立キャラを捕まえるのが賢い育て方だ。

クラスチェンジ不可のキャラ

●ロード●ドラグーン●ジェネラル
●ゴースト●ファントム●スケルトン
●スケルトンナイト●ゴーレム
●ストーンゴーレム●タロス

ガルビア半島の解放はひとまず待ち……
汝、天空の都市を目指せ!!

天空に浮かぶ島の情報を聞いたことがあるだろうか。島は全部で４つあり、伝説に名を残す三騎士が治めているという。その地へたどり着くには、聖剣入手後にカオスゲートを見つけ出さねばならない。ゲートは埋もれた財宝同様に、ある地点を通過すれば探し出せる。意外な場所にあるのでチェックせよ！

聖剣ブリュンヒルドがカオスゲートを開く！

ゲートを見つけると、この後地面に円形の紋章が現れる。ちなみにこれはバルモア遺跡だ。

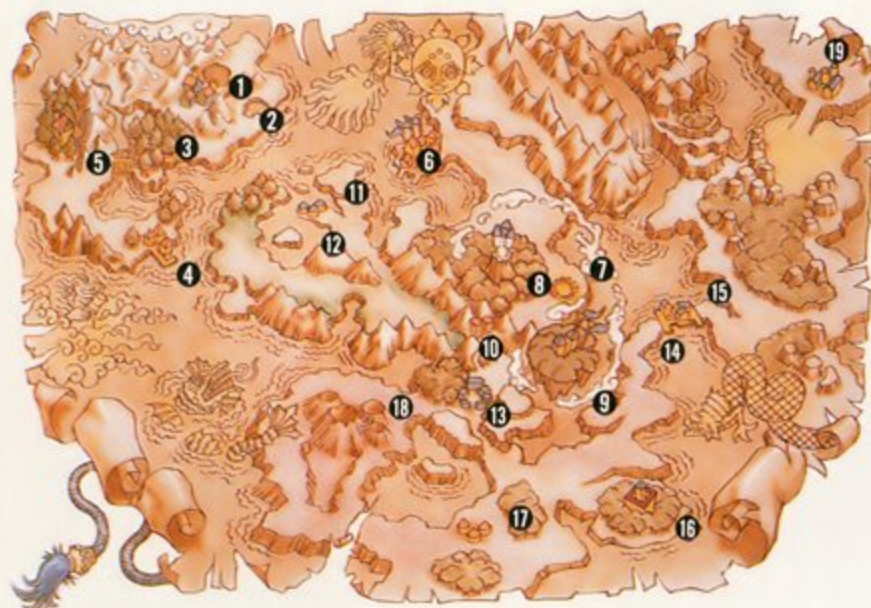
地図上に浮かぶムスペルム発見！

紋章発見後はステージを出てしまってよい。見えにくいけど、地図の上に島が浮かんでいる。

LUNAR ~SILVER STAR STORY~

●角川書店●発売中●6,800円●RPG

今回は第3のエリア、マリウス地方を大紹介！

攻略3回目となる今回はマリウス地方の攻略がメインだ。この地方では広範囲にわたる移動が多いのでちょっと長く感じるが、実際移動中には敵は出てこないので、まあ気楽に道のりを楽しんでいこう。ちなみに、この地方を終えた時点でようやくゲーム全体の半分くらいだと思っていればいい。がんばれ／

番号はMAPに呼応

前回までのアレス達の足跡

ブルグ村❶
▼
白竜の洞窟❷
▼
ブルグ村
▼
ゴートの森❸
▼
港町サイス❹
▼
魔法使いの森❺
▼
サイス
▼
自由都市メリビア❻
▼
メリビア地下水路A
▼
メリビア地下水路B
▼
転送の泉❼
▼
アルテナの大神殿❽
▼
転送の泉
▼
試練の迷宮
▼
魔法都市ヴェーン❾
▼
ナンザスの関所❿
▼
ランの村⓫
▼
ランの小島⓬
▼
ナンザスの関所
▼
転送の泉
▼
ヴェーン
▼
牢～クリスタルの塔
▼
メリビア
▼
サイス
▼
ゴートの森
▼
ブルグ村
▼
白竜の洞窟

今回行く場所は…

青竜の神殿 ▶ リトンの洞窟 ▶ リトンの村⓳ ▶ ミロード ▶ リッツァ ▶ 赤竜の洞窟⓲ ▶ イルクの村 ▶ イルクの畑 ▶ イルクの村⓱ ▶ ドロボウ市場 ▶ リッツァの町 ▶ ダモンの塔⓰ ▶ ミロードの森 ▶ ミロードの村⓯ ▶ ミロードの森⓮ ▶ リッツァの町⓭ ▶ ナンザスの関所 ▶ ヴェーン ▶ メリビア ▶ ブルグ村

そして仲間が！

MAP ❶▶❻・❾・❿ まず仲間集めから始めよう

白竜の洞窟の一件でナルと2人っきりになってしまったアレス。というわけで、彼は仲間を求めて再び旅立った。具体的には以前仲間となった人々を探して歩くことになる。彼らは洞窟での一件を聞き、快く仲間になってくれる。また、アイテムの白竜の翼は使えばワープができる便利グッズだぞ。

メリビアにもモンスター出現！　街中にバリケードがあるのでところどころ迂回が必要だ。

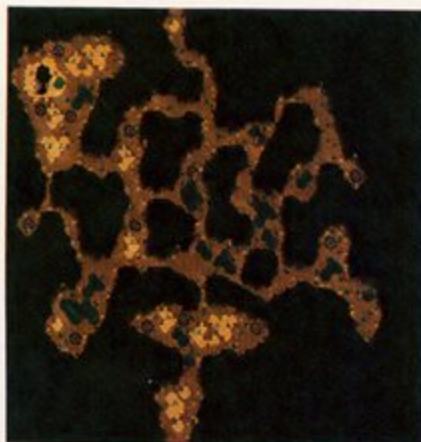
そして空中のヴェーンにさえもモンスターが徘徊！　まったく場所を選ばないヤツらだ。

なんとかつての四英雄メルですらも魔女ゼノビアの前で石と化してしまったのだ！

MAP ⑬▶⑮ ここからが本題。いきなりリッツァで盗難にあう！

各地を周ったおかげでアレスの仲間は１匹から５人へと一挙に増えた。頼もしい限りだ。さてナンザスの峠道を抜け、フィールドマップが開けたら見えるのが盗賊だらけの町リッツアだ。見えるからには入ってみたいのがが人情と一歩足を踏み入れたとたん、盗難に!!

しかもワープ機能を兼ね備えた白竜の翼という超重要アイテム。というわけで、今回ばかりは絶対取り戻さねば。でも町中み～んなドロボウなんだよなぁ。解決策として、一行も盗賊ギルドに入るハメになるのだが……。ミロード直前にあるミロードの森は敵はそこそこだが、最後にロウイスの罠が待っていることを頭に入れておこう。

ミロードの森

盗賊ギルドの入会試験。いきなりミロードの村まで行けってか!?

そして着いたミロードの村。古い橋のおかげで大変なことが!?

さて試験内容だが、ダモンの塔である物を取ってこいというのだ。

ロウイス登場

ごていねいに森の出口手前で罠を張るロウイス。しかも卑劣な罠／

MAP ⑯ 知の番人はクイズがお好き!?

盗賊達の中でも貴重なアイテム泥棒の心得を探しにダモンの塔へと向かうアレス達。塔の周りの森はダンジョンかと思いきや何も起こらない。まずはひと安心だ。さて、塔の内部はちょっとした仕掛けが施してあり、くまなく周らないと上への階段が見つからないようになっている。しかもその階段のところではダモンが問題を出すまったくおちゃめな塔だ。はたしてアレス達は最上階まで行けるのか!?　しかしこんな大変な試験、他に誰が合格できるんだ!?

各階で問題を出してくるダモン。よっぽど暇なのか?

最上階ではダモンの書物も閲覧。旅のヒントを探ろう。

最上階手前では粘土細工に挑戦／仲間の芸術的センスもわかるぞ。

粘土細工は楽しいね

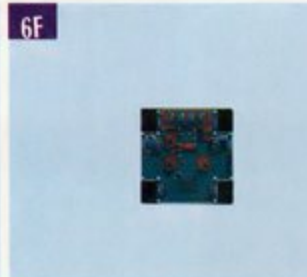
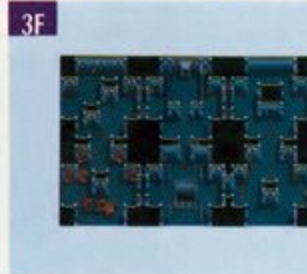
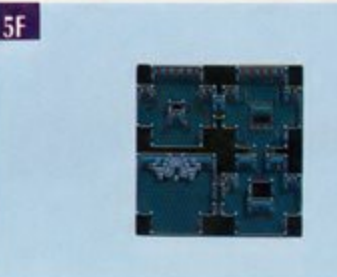
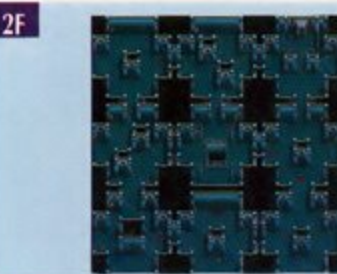
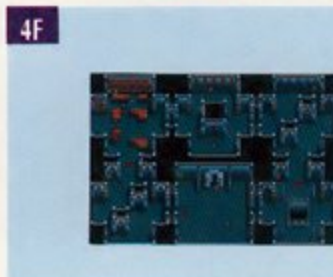
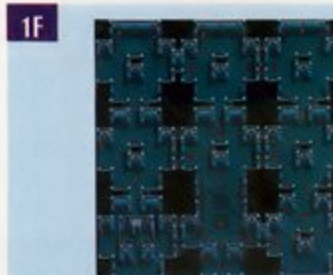
1F

2F

3F

4F

5F

6F

今月の顔

ナンザスの関所でゼノビアとひと悶着中の女性。これが実に形容し難いもの／　しかもこれはキリーの女装姿。ゲームの中でも女装フェチが活躍する時代なのね。

キメてるはずのゼノビアが、女の顔はというと……。

なんじゃこりゃ／　あまりにえげつない化粧顔。だがその実体は…

MAP ⑬ リッツアに戻り白竜の翼を取り返そう

晴れて盗賊ギルドの一員となったアレス。齢15にしていっぱしの盗賊たぁねぇ。ともかく一行は秘密結社のごとく存在する盗賊市場へと入っていった。もちろんそこには白竜の翼も！　しっかり犯人を脅し石鹸もせしめたぞ。ここで気球の設計図も手に入るわ、強めの武器も手に入るわでウハウハ。しか〜し！　この町にもまたロウイスが現れ歌姫をさらっていってしまったのだ！

すっかり脅えている盗賊犯。こいつにもらえる石鹸はかなり重要♡

赤竜の洞窟と聞いて設計図をくれる盗賊も。商売せんでいいんか？

歌姫リラがさらわれた！　彼女とは事前に遊ぶ約束をしておきたい。

イルクの村で気球に乗ろう！

設計図を手にイルクの村へと着いたアレス達。設計図を元の持ち主に返してあげるとそりゃもう大喜びで、アレス達の気球に乗りたいという申し出にも快く応じてくれる。が、ここで問題が１つ。なんと気球を飛ばすにはフワフワ虫という虫がいるらしい。もちろん取ってくるのはアレス達なわけだ。はぁ、畑に向かうか……。

気球を作っている間にフワフワ虫を採集に。確かに合理的だけどね。

真ん中のピンクのがフワフワ虫。畑の一番奥のしか採集できない。

できた気球で山脈越え。眺めも最高、目指すは赤竜の洞窟だ！

OFF TIME!?

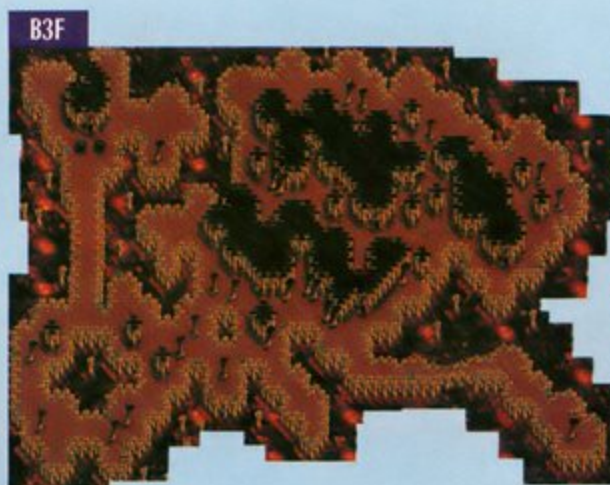
泉では〜〜んなステキなビジュアルが。

マリウス地方とスタジウス地方にはアルテナの泉がある。一方が男湯、もう一方が女湯だ。ここでアカとエロ根性を洗い流して次へと進もう！

MAP ⑱ 今回のヤマ場はこの赤竜の洞窟だ！

赤竜の名が示すように火山内に広がる洞窟。ようやくこのマリウス地方へと来た目的が叶うのだ。しかし、この洞窟の奥でまたしてもロウイスに遭遇。お前はストーカーかっ!!　ここでは２つ目の竜グッズ、赤竜の盾が手に入るぞ。

体力勝負・MP回復アイテムを

ここは敵もそこそこ強い。効率良く逃げないとMPがいくらあっても足りなくなるので注意しよう。また、白竜の翼も手元にあることだし、前もって各地でMP回復その他のアイテムを調達しておこう。

MAP 19 リトンの村はすでにスタジウス地方だ

赤竜の洞窟からの帰り。やっぱりアクシデントで気球はリッツアに落下。やれやれ近場で良かったよ。さて、ミロードを抜けるとそこはもうスタジウス地方だ。この地方ではご明察の通り青竜イベントが待っている。実はこのイベントもスタジウス地方に入ってすぐのリトンの村で起こるのだ。

どうも気球の動きがおかしい、と気付いた瞬間、落下し始めた！

落ちる～！

ミロードを こえてゆけば 青竜の神殿があるという スタジウス地方だ

レイク曰くスタジウス地方に青竜の神殿があるという。物知りね。

変な歌声に呆然！

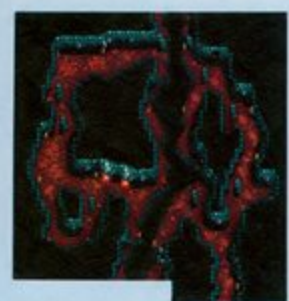
村に入ったとたんに聞こえてくる変な歌声。歌好きの連中だと聞いてはいたがヘタの横好きだったとは。と思いきや、どうやらその歌声の原因は風のほこらに住み着いた魔物のせいらしい。仕方ない、原因究明のためほこらへ行こう。

何やら予言めいた発言をする村人。しかし、夢の先が見えないとは？

歌を直すにはモンスター退治か。でもヘタなら歌わなきゃいいのに。

ほこらから入った洞窟内部の穴を石で塞げば、歌声は元通りに。

リトンの洞窟

このダンジョンは右側から下へと向かい、最下階から左側へ回るという構造だ。比較的易しい場所だ。

呼び合う2人の歌声、そして神殿が!!

洞窟内部の穴も塞ぎ、村人に感謝されるアレス達。これで祭りが始められるらしく、一行も湖へとうながされた。この湖には青竜の神殿が眠っており、愛し合う者同士の歌声に導かれて姿を現すのだという。さっそくジェシカがキリーを誘って歌い出すが、素直になれない２人の歌声ではダメらしい。ナッシュもミアと歌ってみるが、こちらもまだナッシュの片思いなだけに……。最後の手段とばかりにアレスはオカリナを吹き始めた。異境の地に捕らわれたルーナの姿。そして遠く離れた２人をつなぐ互いの歌声。アレスの中にルーナが歌声が感じられた時、湖面を割って神殿が姿を現したのだ!!

ルーナの歌を思い浮かべつつオカリナを吹くアレス。そして、彼の心にルーナの歌声が響いた時、奇跡が起こった!!

他の歌姫と捕らわれているルーナ。彼女の心にはいつもアレスが。

ルーナの姿を影から見てほくそ笑む魔法皇帝。やっぱアヤシい男だ。

静けさを破り青竜の神殿が!!

ラングリッサーIII

●メサイヤ●発売中●6,200円●シミュレーションRPG●スペシャルパッケージ

SCENARIO-28「魔の防御網」

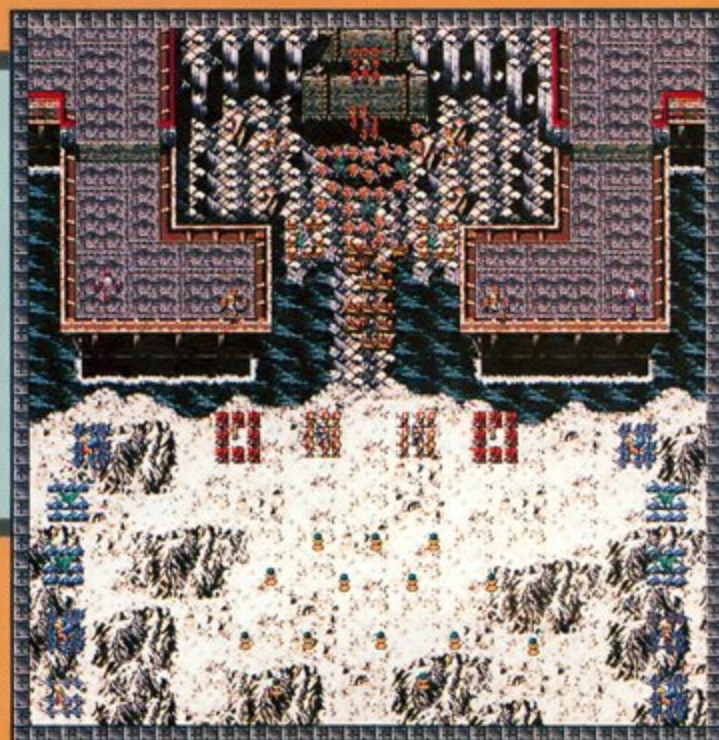
落ち着いて挑もう

まずは一行の周りを囲む魔物を全部隊を団結させて倒す。攻撃補助系の魔法を活用していくと楽だが、後半でMPを必要とするので節約して使うこと。前半の敵を全滅させたら、召喚獣を盾に敵の弓兵の待ち構える橋へ突撃グロプの前にいる3匹の。デュラハンロードの傭兵はターンアンデッドで一掃だ。

STORY

三魔将の一人フェラキアを倒した一行はヴェルゼリア城へ到着したが、グロプの出迎えを受ける。

勝利条件
・グロプの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡

SCENARIO-29「魔剣の主・ボーゼル」

正々堂々と中央突破しよう

最初の行動は全軍の前進だが、両サイドに配置したユニットは弓攻撃を避けるために中央へ移動させよう。そして中央の溝からガンガン侵攻していく。やはりこのとき召喚獣を盾にして、敵のMPを消費させていこう。ボーゼルを攻めるときも両隣からの魔法攻撃を避けるために、なるべく中央から接触すること。召喚獣はボーゼルのメテオを誘えた時点で役目は終わり。残ったMPで攻撃補助系の魔法を駆使し、強敵ボーゼルへ挑もう。

STORY

グロプを倒し、いよいよヴェルゼリア城の最深部へ突入、人間対魔物の闘いが今始まろうとしていた。

勝利条件
・ボーゼルの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡
・ファーナの妹のアンナの死亡

この面ではゆっくり治療している暇がないので、余計なダメージを受けると、あとあと面倒なことに。

I面「左上柱の影」魔力草「クリスタルのある階段の踊り場」魔力草・2面「城壁部分の階段の踊り場」魔力草「南東の空き地」(拾う) アンブローシア・3面「お墓の御供物」(取る→受け取る) ネクタル「墓場の建物の前」魔法の兜 (取る)→エギルの兜「墓場の石像前」(花をささげる) ブラッティランス・4面「窪み」(足を踏み鳴らす→いらない) エギルの兜 (足を踏み鳴らす→いる) 魔力草・5面「木に囲まれた空き地」(ポーズを取る) ラウリンの指輪「ワクの右下側で、顔の向きが違う場所」(気になる) デビルアックス「水門」聖者の護符・6面「中央上のテント」(取る) ギャラルのホルン 7面「中央水路の一番上の部分」草薙の剣・8面「水に映る月」(ICP→正直に答える) 天女の羽衣・9面「ストーンサークル」アミュレット (白) 闇の法衣、10面

いよいよクライマックス!! 後半ステージを一気に紹介

今回は最終面までの9シナリオを紹介するとともに、数々の裏技もお伝えする。各ページの下部に載せてあるものは隠しアイテムで、まず、そこに書かれた場所へ移動する。質問の答えに( )内の項目を選ぶことで入手できるぞ。

SCENARIO-30「ビハインド・ザ・マスク」

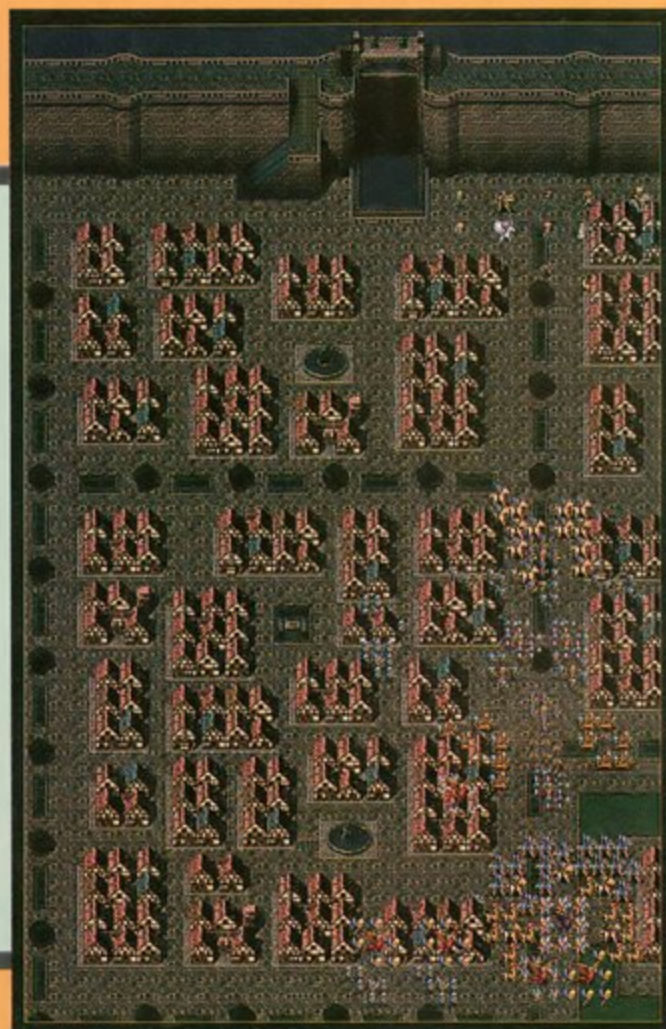
水門を死守するべく守りの陣形を組む

水門を破壊されると、それだけでゲームオーバーとなってしまうので、水門を囲むように全軍を配置しよう。敵の数が多く、機動力もあるので素早く配置して迎え撃つこと。南東から攻めてくる敵がほとんどだが、西南からも飛兵が忍び寄ってくる。彼らの狙いは水門破壊なので、くれぐれも見落とさないように、注意深く毎ターン敵の行動を見張ること。

陣形はもちろん横型で対応していく。さらに防御モードにして守りを固めておくといいだろう。

STORY
平和が訪れたかように思えたが、ガイエルの謀反でファーナを失う。さらにバーラルの侵攻が……。

勝利条件
・敵の全滅

敗北条件
・ディハルトの死亡
・水門の破壊

SCENARIO-31「ふたり…」

召喚獣をおとりに一気に攻め入る

足場の狭い橋がポイントとなる。ここを渡ろうとすると弓やら魔法やらで総攻撃を受けてしまうのだ。ありったけの召喚獣を呼び出して、彼らにおとりになってもらおう。召喚獣で遠距離攻撃のユニットにダメージを与えたら本陣の突撃だ。

STORY
なんとダークナイトの正体はあのシェリオールであった。謎を説くべく一行はバーラルへ向かう。

勝利条件
・フレアの撃破、または説得

敗北条件
・ディハルトの死亡

「顔」(お祈り) アエアネスの鎧 (落書き) マジカルビキニ・11面「右上にある崩れた石のどれか」アルテミスの弓・12面「石で囲まれた場所」(拾う) 黒衣束・13面なし・14面「草むらに囲まれた岩」(手で拾う) ズフタフ (剣で切る) ランス・15面「正面の壁に巨人を描いた建物の扉」闇の法衣「木に囲まれた場所」(拾わず→オーディン) ハディング「空き地」(拾う) アキレウスの盾・16面「像の後ろ」(放っておく→ICCOP) 不死の王の証「左下付近の小さな石」(脅かす) 神々の祝福・17面「教会の左隣の建物の扉前」(アメをあげる) 精霊石の指輪「教会の右隣の建物の扉前」(町を解放する) 光のヴェール「下の砂地」(掘る) スタービアス・18面「岩が2つ」(間に立つ) アポロンの矢・19面「石に囲まれた中央」(「力」) 魔竜石「橋の中

SCENARIO-32「乱心王ウィルダー」

戦力を分割して攻め入ろう

場内へ続くかけ橋は2つ。左右対称の作りになっているので、戦力を分けて双方から攻め入るのがいいだろう。ここでも厄介になるのが弓兵の存在だが、今まで同様に召喚獣を先頭に突撃するだけで本陣への負担を軽減することができるだろう。左右から突撃しても、ウィルダー王の部屋で合流することになる。そこには魔法使いもいるので、多少のダメージは覚悟して全部隊で突撃し、人海戦術で片付けよう。

左右の突撃しーユニットずつ確実に撃破していこう。

STORY

今まで優しかったウィルダー王。彼の乱心にはどうやら作為的な原因があるらしい。ヴェルゼリアとの関係は一体……。

勝利条件
・ウィルダーの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡

SCENARIO-33「忠義ゆえに…」

NPCには様々な助けが入るが

北東にある町にはレイラと市民の計3ユニットがいる。ここではエマーリンクが一時的だが仲間になって参戦してくれるため、NPC保護のことはあまり考えなくてもいい。しかし、レイスだけは川を飛び越えて町へ侵入していくので、のんびりもしていられないのだ。途中ダークナイトの援軍もありピンチを打開できそうだが、ラグも魔物の増援を呼び出したりするので、最終的にラグを早急に倒すことが目的になるぞ。

STORY

ウィルダー王の乱心はヴェルゼリアの仕業であった。そして、同じく乱心したアルテミュラーと、反旗を上げたエマーリンクがラフェルの都で対峙していた。

勝利条件
・魔獣使いラグの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡
・レイラの死亡
・市民の全滅

央にある魔法陣」(引っ張る) 黒魔術の書・20面「敵飛空艇の扉」(取る) マジックシンボル (なる) 白魔術の書・21面「ハゲ地」(水をやる) 森のルーン・22面「湖」(鞄に入れる) 魔界の水 (水を飲む) 知力＋2・23面「畑」(つみとらない→魔力) ホーリーシンボル (つみとらない→力) 強さ＋1守り＋1「右下の岩」(微笑む) 人魚の涙・24面「山頂にある森」(切り取る) 運命の矢・25面「小さな空き地」(体力) ハーンアックス・26面「他の床の模様とは外れた場所の模様左上」勇者の秘石「他の床の模様とは外れた場所の模様右下」ルーンストーン※ (調べる→取る) 一方のみ・27面なし・28面「ヒビ割れた床」(村正) 村正「ハリ山」(取る→しっかりつかむ→10ダメージ) 死霊の血・29面「左下の穴」(飛び込む) 天空の翼「右下の穴」

SCENARIO-34「心のかたち」

アルテミュラーを救え

ファーナに話しかけたあと敵の増援が現れるので注意しよう。アルテミュラーの説得に失敗すると…。

STORY
ヴェルゼリアが崩壊し、バーラルが落ちた今。魔剣に魅入られたアルテミュラーが最大の敵となった。

勝利条件
・アルテミュラーの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡

上部にいる弓兵は魔法で倒す。全てを全滅させてから先を進むこと。

SCENARIO-35「真なる敵」

魔将軍ガイエルとの戦い

ここでは部隊が3分割されてしまう。平等に戦力を分けるか、中央に強力な部隊を集中させて挑もう。

STORY
混沌の神カオスの力によってボーゼルと化したバウル。カオス復活を阻止するには彼を倒すしかない。

勝利条件
・魔将軍ガイエルの撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡

戦力を3等分した場合、両サイドの部隊を前進させていこう。

SCENARIO-35「伝説のはじまり」

人類と魔族の最終決戦！

ターン制限のある最終面。今まで学んだ戦い方を結集してボーゼルに挑め。人類に残される未来の明暗はキミの腕しだいだ。

STORY
ガイエルを倒した一行は、地下祭壇へと進む。そこでは混沌の神に捧げる儀式が行われていた。今、最後の戦いが始まる。

勝利条件
・17ターン以内にバウルを撃破

敗北条件
・ディハルトの死亡
・人質の死亡

真ボーゼルとの真の決戦。全ての力を振り絞ろう！

メテオの連発が恐い。召喚獣をうまく使って誘発しよう。エンディングは目前。

裏技

●サウンドテスト
「タイトル画面でZ・A・Y・←・X・→・C」

●超ショップ
「ショップの購入・売却セレクト画面でY・A・↓・X・B」

●面セレクト
「ロードファイルセレクト画面でデータにカーソルを合わせてから、→・X・←・Y・A」

●隠し面？5
「シナリオ25をクリアして、面セレクトする」

●フレアを仲間にする方法
①シナリオ7でフレアを説得。フレアの「久しぶりね、ディハルト。騎士になることはできたの？」のセリフ後、フレアがディハルトに攻撃。すると「あなたが悪いのよ！　あなたが私の前に出てくるから」のセリフが出る。ディハルトから攻撃しなければ説得終了。
②シナリオ14でフレアを説得。ディオスを引き渡せという設問に「剣をひけフレア」と答える。
③シナリオ17でフレアを説得。ディハルトが退却してほしいと申し出ると、フレアは立場があってそれはできないと答える。その後の設問に「悩みを言ってくれ！」と答える。
④上の条件を満たした後にディハルトが接近する。ここで友好度が11以上になっていればフレアが仲間入りをする。

●真のエンディング
・フレアが仲間。
・ヒロインに告白が成功。
・ラングリッサーを誰かが装備。
以上の条件を満たした上で、
①シナリオ34でファーナを説得する。ディハルトかエマーリンクでファーナに接近すると彼女はNPCで仲間入り。
②次にエマーリンクがアルテミュラー側に接近する。ここでファーナが生きていればアルテミュラーの良心が目覚める。
③アルテミュラーに人の心が残っている事を確認したら、ラングリッサーを装備した者がアルテミュラーにとどめをさす（邪心を断つ）。

全てのアイテムが購入可能になる超ショップ。

ゲーム中のロード画面からの入力に限られるので注意。

特定の場所へ移動すると隠しアイテムのイベントが。

（取る→大切にしまう）太古の卵強さ＋１・30面「大きな石碑」（祈る→スカサハ）スカサハの書※飛空ユニットのみ・31面「壁に面した防波堤下から２個目付近ハゲ地」（調べる→小）神々の祝福（調べる→下）秘伝書・32面「魔方陣右」（方法）スターピアス「魔方陣左」（剣）エクスカリバー※一方・33面「右下岩の１つ」（トール→ミョッルニル）ミョッルニル（トール→メギンギ）イギンギョルズ※トール→強さで強さ＋２「右下岩の１つ」（持ち上げる→掘る）ゲイボルグ・34面なし・35面「床がヒビ割れた場所」（抜く→優しく引き抜く）グングニル・？１「石柱」・生贄の儀式→精獣）竜王の枝（生贄の儀式→己の血）血の盟約。？２「怒りのマーク」（叩く→うみにん面）鉄アレイ「王座」（押す→胸あたりを調べる）アサルトスーツ覇王の耳飾り

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●SNK●発売中●拡張RAMカートリッジ同梱8、800円　ソフトのみ5、800円●対戦格闘

こいつが鬼の正体 壬無月斬紅郎

12名のキャラクターが様々な理由で最終ボスである「鬼」を倒すことが目的だが、その「鬼」の正体が判明した。その「鬼」こそが壬無月斬紅郎である。その強さは正に「鬼」の如し。その体格に似合ったリーチの長さ、スピードと剣撃の強さと、どれをとっても一級品である。

必殺技もヒットすると食らった方が硬直してしまう飛び道具や、立ちガード不可能な武器飛ばし技などがある。また、この壬無月斬紅郎を対人戦のみだが使用することも可能。剣質については、すでに剣の道を極めた存在なので修羅、羅刹の区別はない。さすが「鬼」と言うべきか……。

キミはこの最強最悪の「鬼」を倒せるか。

対人戦で「鬼」の強さを試してみよう。

ゲームの中盤と斬紅郎との闘いの前にはデモが流れる。自信たっぷりの「鬼」のセリフだ。

必殺技	
無限流　無法拳	⬅➡＋A
無限流　天誅　【武】	空中で⬇＋斬り（C）
無限流　疾風斬【武】	⬇⬊➡＋斬り
無限流　無限砲【武】	⬇⬋⬅➡＋斬り
無限流　天崩斬【武】	➡⬇⬊＋斬り
無限流　不動　【武】	⬅⬋⬇⬊＋Z
無限流　一刀斬【武】	⬅⬋⬇＋AB
武器飛ばし技	
奥義　無双震撃斬	⬇⬇⬇⬊➡＋AB

壬無月斬紅郎使用コマンド

VSモードかCPU戦で乱入された場合のキャラ選択画面で、まずカーソルを覇王丸に合わせ、牙神幻十郎▶首斬り破沙羅→千両狂死郎→橘右京→リムルル→覇王丸→閑丸→ナコルル→服部半蔵→天草四郎時貞→花諷院骸羅→ガルフォード→緋雨閑丸の順番に移動。残りタイムが03秒のときにスタートボタンを押しながらABボタン同時押し。

やっぱり闘うか？ 黒子も見参！

サムライシリーズと言えば黒子。今回も出てくるのだが前作のように条件はなく5戦目で乱入してくる。しかも黒子ステージで勝負するのだが、黒子はプレイヤーの使っているキャラクターに突然変身する。はたしてどちらが強いだろうか。

真サムライスピリッツのときの黒子は強かった。前の黒子の8種類を含めて全13種類の必殺技を持っていたのだ

斬紅郎無双剣・対COM戦をクリアするための基本パターン

壱 跳び込みから

跳び込むときは下方向に当たり判定が強い技がいい。強斬りか中斬りだろう。

当たった場合はそのまま転ばせる技につなげるのもいい。

基本の1つ目は跳び込み攻撃。強斬りなどで跳び込み、当たったら連続技かしゃがみ斬りなどでダウンさせる。ガードされても続けて地上で攻撃すれば当たってくれることが多い。斬紅郎無双剣には空中ガードがあるので、ガードしつつ跳び込みCPUの反応を見てから攻撃だ。

弐 コマンド投げ

2つ目はコマンド投げ。実はコマンド投げだけで最後の「鬼」壬無月斬紅郎までもが簡単に倒せてしまうのだ。まずは試合開始までの動ける時間でCPUに接近し、試合開始直後にコマンド投げを仕掛けよう。タイミングがバッチリなら確実に投げられる。あとはジャンプ強斬りなどを当てないように出しCPUの近くに着地して、着地と同時にコマンド投げ。CPUの後ろに着地した場合でもコマンドを逆にしないで普通に入力すれば投げられる（1P側からジャンプして後ろに着地しても1P側の方のコマンドを入力する）。

参 連続技

試合開始直後、またはジャンプ攻撃をガードさせた後はしゃがみ連続技を！

蹴りの早いキャラクターならしゃがみ蹴り連打だ。

ジャンプ攻撃などで接近してから出が早くて連射可能なしゃがみ蹴りで攻めるのもパターンのひとつ。首斬り破沙羅などは蹴りで気絶させることもできる。または回り込みや防御崩しから連続技を入れる。キャラによっては武器飛ばし必殺技を入れることができるぞ。

緋雨閑丸

基本パターン
壱　弐　参

まずは接近してしゃがみ中斬りを2発目まで入れてキャンセルだ。

緋刀流　雨流狂落斬を入れる。これが閑丸の基本パターンだ。隙を考えると弱がいい。

緋雨閑丸の基本パターンは修羅も羅刹も連続技。まずは試合開始までにCPUに密着し、開始直後にしゃがみ中斬り。かなりの高確率で当たってくれる。ヒットしたら2発目にキャンセルをかけて緋刀流　雨流狂落斬。ヒットするとCPUはダウンするので起き上がりにはジャンプ強斬りで跳び込もう。強斬りは相手をめくることもできる。ガードされてもしゃがみ中斬りを出すと食らうことが多いぞ。

CPUになると

CPUは蹴りと強斬りをメインに攻めてくる。跳び込みを返してくることはまずないのでガンガン跳び込めばまず大丈夫。

近距離で技がスカると蹴りやしゃがみ強斬りが怖い。

リムルル

基本パターン
壱　弐　参

強斬りなどのジャンプ攻撃を当てないように出して着地して……

すぐさまコマンド投げのルプㇱ　テㇰ　ヌㇺだ。これがリムルルの基本パターン。

修羅も羅刹も正式な名称は異なるがコマンド投げのルプㇱ テㇰ ヌㇺを使う。試合開始までに接近し、開始直後にコマンド投げ。成功したら起き上がりにジャンプ攻撃を当てないように跳び込み、着地と同時にコマンド投げ。これだけでCPUは楽勝だ。これだけではつまらないと言う人は回り込みや防御崩しで後ろに回り込んで連続技を決めよう。リムルルにはかなり強力な連続技がある!?

CPUになると

リムルルはこちらが技を出すと必殺技を連発する性質がある。それだけ注意。しゃがんでいるとコマンド投げが多いのも特徴。

必殺技を出すことが多いが隙が大きいので見切れるぞ。

首斬り破沙羅

基本パターン
壱　弐　参

基本パターンの一つ、コマンド投げの友引だ。

しゃがみ蹴り連打もパターンの一つにあげられる。

パターンは修羅、羅刹共通だ。1つ目はコマンド投げの友引を使う。他のキャラと同じようにジャンプ攻撃を当たらないように出して着地と同時に友引でつかむ。ダメージがいまいちなので何回もつかまなければいけないが。２つ目はジャンプ攻撃から↓＋Ｚのしゃがみ蹴りを連打するパターン。↓＋Ｚの蹴りは密接からなら７発入り、↓＋Ｚの蹴りがつながる。ここまでの計８発が入るとCPUはまず気絶するので影舞いでも入れよう。

CPUになると

跳び込むと地刺しで返してくることが多いので注意。接近してくるとしゃがみ蹴りの後に投げか不意打ち攻撃の２択も怖い。

２択攻撃を見切ることができれば勝利はかたいだろう。

花諷院骸羅

基本パターン
壱　弐　参

パターンはやっぱりコマンド投げがメインだ。

ガードキャンセルもうまく使えば勝利は近いだろう。

修羅の基本は跳び込み。強斬りが異様なまでに判定が強いので使える。またはリーチの長い技で牽制しつつ、技をガードしたらガードキャンセル必殺技で確実にダメージをあたえよう。

羅刹は修羅と同じで跳び込みメインでもいいのだが必殺技の円心殺〜地を狙うパターンでもいい。ジャンプ攻撃をすかしてからつかむのだ。またはガードキャンセルを使う。円心殺〜地でもいいが、ぶちころしも使えるので多用したいところだ。

CPUになると

気をつけたいのが必殺技の地震丸と、かなり多用してくる強斬り。地震丸の地震の部分はしゃがみガードすれば大丈夫だ。

花諷院骸羅の技はかなりダメージが大きいので注意。

天草四郎時貞

基本パターン
壱　弐　参

間合いが離れてしまったら、ジャンプ弱斬りで跳び込んで……。

牽制攻撃連打。アーケード版のように４発で気絶させることはできなくなっている。

天草の対CPU戦のパターンは、まず勝負開始前の移動できる状態のときに相手に密着しておき、開始と同時に牽制攻撃を連打する。４発くらいヒットすると相手と離れてしまうので、すぐにジャンプ弱斬りで跳び込みそこから牽制攻撃を連打する。以降これの繰り返しでいい。

２つ目のパターンは、しゃがみ中斬り連打。しゃがみ中斬りを空振りしないように連打しているだけでＯＫ。

CPUになると

CPU天草は逢魔刻で移動しまくって、こちらの技をガードしたら強斬りを当ててくるといった動きをしてくる。

出が遅い必殺技を出そうとすると強斬りが飛んでくる

覇王丸

基本パターン
壱　弐　参

弱の旋風裂斬を出すと相手はジャンプして向かってくるので…

中の弧月斬で迎撃してやる。ただし無敵時間が短いので十分に引き付けよう。

奥義　旋風裂斬を弱で撃つと、CPUはジャンプする。ジャンプは間合いと相手にしているキャラによって、垂直ジャンプまたは、こちらに跳び込んでくるかが変わってくる。

垂直ジャンプをしたときは前ダッシュして中斬りをやれば、相手のジャンプ中に迎撃できる。

相手が跳び込んできたときは、奥義　弧月斬で迎撃する。弧月斬は中で出したほうが威力がある。ただし、無敵時間は短いぞ。

CPUになると

隙がある技をやると強斬り。跳び込もうとすると、たまにジャンプ攻撃か弧月斬で迎撃してくることもあるぞ。

弧月斬で迎撃してくるときもあるが必ずではない

ナコルル

基本パターン
壱　弐　参

レラ　オ　チキリをやってるだけでOKだろう。

じっとしてるとCPUは投げにくる性質を利用する。

ナコルルは修羅、羅刹ともにコマンド投げのレラ　オ　チキリを使ったパターンが有効だ。まず、ジャンプ攻撃を早めに出して空振りするようにする。そのまま着地と同時にレラ　オ　チキリで相手を投げてしまう。以降は相手が死ぬまでこれを繰り返していけばいい。

羅刹のみのもので、狼に乗ると投げられ判定がなくなるという特性を利用する。狼に乗って待ち、投げのスカリポーズが出た瞬間に攻撃するというもの。

CPUになると

CPUナコルルもコマンド投げをやってくることが結構ある。また跳び込みをジャンプ攻撃で迎撃してくる。

CPUもコマンド投げをやってくるので注意せよ！

服部半蔵

基本パターン
壱　弐　参

コマンド投げを3回入れれば相手は死亡するのだ。

爆炎龍をガードさせている間に投げてしまおう。

修羅はもず落とし、羅刹は爆炎微塵隠れを持っているので、これを利用すればCPUはパターンにはまってくれる。

ジャンプ攻撃を早めに出して空振りにする。その時相手はガード状態で固まっているので、着地と同時にコマンド投げを決めてやればいい。

また、忍法　爆炎龍・改をガードさせて、踏み込みで近づき相手のガードポーズ中にコマンド投げを入れてしまうというパターンもある。

CPUになると

修羅は技がヒットすると身代わりの術をやってくる。また、じっとしてるとコマンド投げをやってくることが多い。

CPUももちろん投げてくるので気を抜くな！

ガルフォード

基本パターン
壱　弐　参

とりあえずコマンド投げをやっていればOKだろう。

ジャンプ強斬りの攻撃判定は非常に強い。

修羅はローリングクラッシュ、羅刹はストライクヘッズを持っているので、コマンド投げのパターンでCPUは楽に倒すことができる。空中でジャンプ攻撃を空振りさせて、相手の着地と同時にコマンド投げを入れてやればいい。

また、ガルフォードはジャンプ強斬りの判定が非常に強いので、これを利用してCPUをパターンにはめることもできる。やることは、単にジャンプ強斬りをやり続ければいいだけだ。

CPUになると

CPUガルフォードは飛び道具を撃ってくることが多い。また、ジャンプ攻撃を食らってくれることも多い。

飛び道具を撃つとレプリカアタックをやってくる。

千両狂死郎

基本パターン
壱　弐　参

勝負が始まったらとりあえずジャンプ強斬りを出しておいて……。

着地と同時にしゃがみ中斬りを出しておけば、食らってくれる。

CPU相手にはジャンプ強斬りのパターンが有効。勝負が開始したらジャンプ強斬りを出し、着地と同時にしゃがみ中斬りを出す。これを続けていくだけで相手はそのうち死ぬだろう。

もう1つのパターンは、しゃがみ弱斬りを空振りしないように出す。ヒットしたらすぐにもう1発出し、ガードされたら相手の様子を見るようにする。このとき相手が隙があるわざを出してきたら強斬りで反撃する。

CPUになると

CPU狂死郎は、待っていると投げにくることが多い。不意打ちをしてくることも結構あるので、注意していよう。

しゃがんでいると不意打ちがやってくるぞ。

橘 右京

基本パターン 壱 弐 参

相手が近付いてくるのを待ってから……。

垂直ジャンプ強斬りを出せば相手は食らってくれるぞ。

右京はジャンプ強斬りのリーチが非常に長く攻撃力が高いので、それを利用したパターンでＣＰＵを倒していこう。やり方としては垂直ジャンプをして、強斬りを出しておけばCPUはそのうち食らってくれる。このとき高い打点でガードさせると、反撃されてしまうので、打点には注意するように。

相手に強斬りで跳び込んで連続技を狙っていくのも有効なパターンなので試してみよう。

CPUになると

CPU右京はあまりじっとしていないで、とりあえず何らかの技を出してくる。昇りツバメ返しもやってくるぞ。

とにかくじっとしない。動き回っているのだ。

牙神幻十郎

基本パターン 壱 弐 参

修羅の方は雫刃があるからこれを出していれば楽勝。

羅刹の方はここからは連続技タ～イム！だ。

修羅の幻十郎はコマンド投げを持っているので、ジャンプ強斬りを空振りさせて、着地と同時に雫刃を入れればいい。

羅刹のほうはコマンド投げがないので、修羅とは違うパターンに持っていく。羅刹の方の裏桜華・菖蒲はボタンを押しっぱなしにしていると、ガードされたときにバウンドしてもう一度判定ができるという特性がある。CPUはバウンドしている間に歩いてくるので牽制攻撃を当てるとヒットしてくれる。

CPUになると

CPU幻十郎は紅または紫暮をよくやってくる。また、跳び込もうとすると、しゃがみ強斬りを出してくるが当たらない。

ジャンプすると当たらないタイミングで強斬りを出す。

オプションの攻撃値で楽しもう

サターン版の斬紅郎無双剣は、オプションの設定で攻撃力を変えることができる。レベルは６段階あって、どんな技を当ててもまったく体力が減らない連続技練習用の設定から、１発当てれば即死のまさに一撃必殺真剣勝負といった感じの設定まである。このオプション設定でさらに斬紅郎無双剣の楽しみ方を考えてみてはどーでしょーか？

LV0……0%

レベル0の時はまったく体力が減らないので、さらにタイムが減らないモードにして連続技の練習をしよう。

LV1……30%

強斬りを当ててもほとんど体力が減らない。長時間の勝負を楽しみたい方はどうぞ。タイムの設定は変えておいた方がいいかも

LV2……50%

まあそれなりに体力が減るようにはなったけど、まだまだ長時間の勝負になりそうな設定値かなぁ？

LV3……100%

ノーマルの設定。フツーに減って、フツーのタイムで勝負がつく設定。本当はこれくらいが丁度いいとわかるだろう。

LV4……200%

200%だけあって体力の減りはかな～～り激しい。連続技１セット入れれば勝負がついてしまうほどだ。

LV5……MAX

まさに一撃必殺の設定。弱斬り一発で死亡する。ちなみに必殺技をガードしただけでも死亡する。先に当たった方が負け、というわけ。

●表にしてみました

レベル	攻撃値
LV0	0%
LV1	30%
LV2	50%
LV3	100%
LV4	200%
LV5	計測不可能

BATSUGUN

●バンプレスト●発売中（10月25日）●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能

ステージ3まではともかく、急激に難易度が上がるステージ4以降でおそらくプレイヤーの8割がハマっていると思われる「バツグン」。今回はアーケードモードの全ステージ攻略に突入するぞ。なお、スペシャルバージョンについては触れていないが、先にアーケードモードで修練を積んでおけば勝機は見えてくるはずだ。

3タイプの機体の特性について

アーケードモードをプレイする際、機体の選択はかなり重要である。まずタイプAだが、これは広範囲をカバーできるショットがザコとボスの両方にそつなく対処できる。全ステージクリアも比較的楽だ。タイプBは、レベルアップしても他の2タイプほど広範囲をカバーできないのが難点だが、ズバ抜けた攻撃力は見逃せない。他の機体だと手間どるボスの硬い砲台などもすぐに破壊できるため、きつい弾よけの頻度が激減するのだ（これはかなり大きいメリット）。使いこなすまでが大変だが、レベル3＋最大パワーになれば最もクリアの確率が高い機体といえよう。とりあえず、タイプAとBを使い比べて、最終的に自分に合うほうでやりこむといいだろう。

▼2人プレイで両方ともタイプAを使うのはやめよう。1機なら連射性能抜群だが、2機になると弾数が約半分になってしまい、非常に使い勝手が悪い。

▲タイプCは2種類に撃ち分けられるが、どちらもショット速度と連射性能がいまいちで、硬い敵、大量のザコに押されがち。正直、使わないほうが無難。

STAGE 1

まだ機体レベルが低くてショットも貧弱だが、特に難しい部分はないので、ボスまでは簡単に進めるステージだ。

強いて言えば、パワーアップを取り逃さないことと、耐久力のある敵に優先的に撃ち込んでいくことがコツ。

BOSS DEEP PURPLE

まず右下か左下のあたりで待機。ボスが実体を現わしたら、無理せず弾よけを優先しながら左右についている砲台をすべて破壊。その後に中央を破壊すること。最後の青白い弾は、横に大きくよければ簡単にかわせる。

STAGE 2

このステージもボスまでは特に難しい場所はないが、全体を通して水面にいるザコ敵はきっちり沈めていくようにしよう。変に小型の船（画面下のほうから現れる）などを撃ちもらすと、いやな角度から狙い撃ちされてしまうからだ。ここまでほとんどの敵を破壊していれば、ボスの場所へ到達する前にレベル2にアップするはずだ。

大型船に弾を撃たれてもよけるのは簡単だが、他のザコもいるのでやはり速攻で。

BOSS MADZELLA

機体分離前

翼についている砲台（左右いずれか）に縦軸を合わせ、画面下で待機。タイプBならボスの攻撃とほぼ同時に砲台を1つ破壊できるが、他の機体ならそのまま横に大きく移動を繰り返して弾をよける（きつければボンバー）。中央部から発射される炎も横に大きく回避すればOK。

機体分離後

分離後は、画面中央よりやや下のあたりで撃ち込みつつ、弾の切れ目を見つけしだいそこを抜ける。これは思い切ってやらないとかえって失敗するぞ。ボスが下に寄ってきたら（左右を1往復半すると来る）、早めに上へ抜けてやり過ごす（ザコには注意）。後はこの繰り返し。

STAGE 3

このステージからはザコの数が多くなり、敵弾の速度もけっこう上がるので気を抜かないように。ここまでミスしないで順調にパワーアップしていても、うっかりするとやられてしまうぞ。特に注意すべき地点は以下の写真の4か所だ。早ければボスの直前あたりでレベル3に上がるが、もし上がらなくてもさほど影響はないので気にしないように。

橋の上にいるトラックがバリバリ撃ってくるが、弾は自機のショットで相殺できる。他のザコに押されないうちに始末しよう。

この砲台地帯は、ある程度周囲のヤツを破壊してから中央に集中攻撃。かなり硬いので、真下で左右に小刻みにかわしつつ撃とう。

森林地帯は、隙間からこっそり現れる戦車にくれぐれも注意。うっかり見逃すと、気づかないうちに撃墜されることがある。

中ボスと思われるペア。発射口が光った直後に巨大弾の砲撃が来るので、そのタイミングを覚えて、横へ大きく移動してかわす。

BOSS MAD STEEL DARKNESS

初期形態時

中央からのレーザーに注意しつつ、左右の装甲を破壊していく。装甲を破壊した下には、へんな4方向弾を発射する砲台があり、放っておくと他の弾と混合してよけにくいので、これは優先的に集中攻撃だ。左右いずれかの装甲と砲台を破壊すると、本体にダメージを与えられるようになるが、その前に反対側の装甲と砲台も潰しておくこと。でないと大変なことになる。

最終形態時

本体の装甲を破壊すると、左右から交互に水中砲台が出現し、緩やかな軌道の弾を出す。これはショットで相殺できるので、自機との位置関係がよければ砲台ごと撃とう。本体からの弾は反射神経がすべて。中央の下部あたりで大胆によけよう。慣れれば、Wを描くように左右に弾をよけ、水中砲台を潰しつつ戦うことも可能だ。余談だが、左右どちらかの端にぴったり寄れば、反対側の水中砲台の弾は来なくなる（本体の弾がきついが）。

STAGE 4

ここはザコ戦はおろかボスもかなりの長丁場なため、ちょっとぐらいコンティニューを消費したぐらいではクリアできない。ボンバーアイテムが意外とたくさん出るのが救いだが、全ステージ中最高の難しさといえよう。なお、これまでは自機を常に大きく動かしていればたいていの敵弾をかわせたが、このステージからはそれだけでは難しい。というのも、敵弾がかなり速く、大きくかわしているとすぐに画面端に追いつめられてしまうからだ。ではどうすればいいかというと、ここからは「自機を少しずつ横移動させる」というテクニックが役に立つ。具体的には、画面のいちばん下で真横に少しずつ動き、折りを見て反対側に切り返すという感じだ。感覚的には「敵弾の軌道を予測して動く」という難しいよけ方だが、これが習得できれば全ステージクリアの可能性も見えてくる。

序盤のこの場所では、右下で待機し、大型航空機が来たら左へ少しずつ移動。こうしてザコの弾をかわす。

ステージ2のボス（分離はなし）が2機も登場。やはり砲台を速攻で破壊すること。1つでも残すと危険すぎる。

中盤あたりは本文で説明した「少しずつの横移動」がまさに必須テクニック。これができればボンバーなしでも切り抜けられる。

この敵は、中央から縦軸を少し横にずらした位置で待機し、横か斜め上（あまり上だとダメ）のほうへ少しずつかわす。攻撃が一段落したら下へ戻って再び繰り返す。攻撃パターンが変わったら、下で左右交互にかわそう。

この敵は、弾道が一定なので、画面中央のやや下あたりで撃っているとだいたいかわせる。ただし、他のザコの弾には注意。

もっとも大変なのが終盤のこれ。まず右上の端で待機（ここだと左側のやつの緑色の弾が出ない）し、2機目以降の攻撃に注意しながら下へ。タイプBの誘導弾があれば楽だが、ギリギリまで粘ってからのボンバーが確実。

BOSS JUPITER

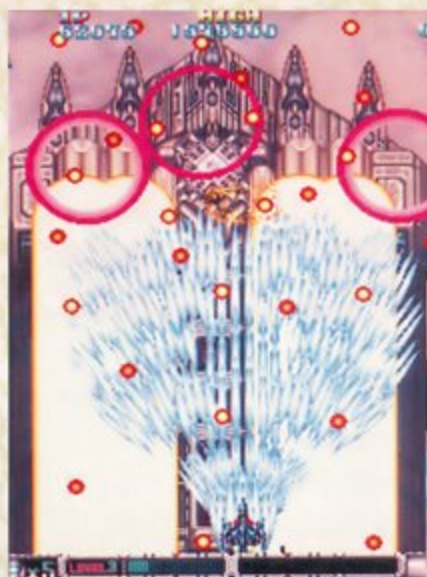
後部付近

ボスのジュピターは、ここまでの展開以上につらい戦いとなる。まずこの近辺では、画面中央のやや下あたりにいれば、左右に並ぶ小型砲台の弾が当たらないので覚えておこう。ただし、この位置は中央の砲台（通常はこれを優先して撃つこと）の弾がまともに来るため、タイミングを合わせて横へかわし、再び元の位置へ戻ろう。

中央部

まず左右奥の砲台を先に破壊。サークル状の弾は下のほうで横移動でかわそう。その際、中央から発射される4方向弾には注意。これは×字状のと十字状のものが交互に出るので、前者の時に横切るようなタイミングで行こう。小さなホーミング弾は破壊できるが、あまり上のほうへ行くとかわせなくなるぞ。

前部・初期形態時

なんと中央の砲台の弾（真下に発射されるもの）のギリギリ横に自機を移動させると、太いレーザーとの隙間にちょうど入れる。この時、タイプAならそのまま撃っていれば左右のレーザー砲台と中央の砲台をほぼ同時に破壊できるので、次の「最終形態時」を読もう。だが、タイプBだと砲台を個別にしか破壊できないため、形態がバラバラな状態になってしまう（非常に厳しい）。できればレーザー砲台もたまに攻撃して、せめて片方のレーザー砲台と中央の砲台を短いタイムラグで潰すようにしたい。

前部・最終形態時

最終形態では、プロペラ状の弾（中央が弱点）と戦車の攻撃、そして誘導弾が混合して攻撃してくる。レーザー砲台を両方潰して、下のほうで左右に大きく旋回していれば、ほとんどの敵を一掃しつつ弾もかわせる。レーザー砲台が片方残っている場合は、空いている側で小刻みにかわしつつ、プロペラ状の弾を優先的に破壊だ。中央の砲台を最終形態にする前にレーザー砲台を破壊してしまった場合は、強引にボンバーを使ってでも中央にダメージを与えよう。そのまま放っておくと、どうにもならないぞ。

FINAL STAGE

このステージは、どちらかというとタイプAよりBの機体のほうが楽だ。タイプBのレベル3でパワーアップすると、誘導弾が発射できるのだが、これが全体を通してかなり役に立つからだ。また、タイプBにとっては硬い砲台が大量に現れるボス戦もむしろやりやすい。タイプAで煮詰まっている人は、試しに使ってみるといいだろう。

序盤のこれは、タイプBなら楽だが、そうでなければ正面から少し縦軸をずらして撃つ。本気の（?）形態時も同様。ボンバー使用かミスは覚悟の上で。

このロボットも上記と同様、縦軸をずらして撃つ。へたに動かず、ギリギリまで弾よけ動作はしない（と言うのは簡単だが……）。

ルート上をうろうろ動く丸い物体は、画面の一番下で待機し、後方から現れたそばから即破壊。1機も撃ち逃さない気概でやろう。

終盤で段差の下に見え隠れする敵は、発見しだい優先的に叩く。これもうっかり逃がすと、へんな場所からいきなり撃墜されてしまう。

BOSS GROUND OF THE GALAXY

序盤〜中盤

ラストのボスは、まず左の写真の位置で待機し、3方向弾をかわしながら右へ。ついでに正面からのレーザーもかわせる。こんな感じで2〜3往復すると、やや下のあたりから新たな砲台が登場する。そうしたら、右の写真の位置あたりで攻撃。どさくさまぎれに撃ってくる、中段左右付近の砲台（細かい弾を連射）にも注意。

最終局面

あらかた砲台を破壊すると、左右の端から戦車が一定感覚で現れるので、これも逐次叩く。上部からの多方向弾は落ち着いて見れば大丈夫だろう。そして真の最終局面になったら、一番下のほうで地道に横移動しながら攻撃だ。中央から発射される弾（反転するように発射）は、大きな隙間を見切るか、画面右下（左下）あたりでかわそう。ここまで来たらボンバーも余さず使おう。

Just Meet élf エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ～ん

♡Tamaのつぶやき♡

半蔵門線の水天宮前駅を出ると、そこには数人のダフ屋が並び、なにかと思えば「Tama嬢VS千葉ちゃんの熱き戦い!」というチケットを手にしたおばさんたちが、会場にゾロゾロと向かっていた（嘘）。VF3での敗者は同級生２の制服を着て、お立ち台で踊る。そんな挑戦状入りのトマホークをエルフ基地からサタマガ編集部へ発射させたのが、すべての始まりだった。この模様を読者の皆さんに大公開! しかし、その結果は散々たるもので、その後、Tamaの右腕は腱鞘炎になっていた……。

バーチャファイター3で負けたほうが同級生2の制服を着るよ～ん対決

千葉ちゃん

ご存じ、どのページにも節操なく出現するサタマガ編集者。今回はTama嬢と対決することに。接待プレイはなしだぜ!!

Tama嬢

当コーナーで活躍中のエルフ広報さん。普段は担当が電話をしても、捕まえることができないくらいに忙しいお方。

一言、千葉ちゃん強～い。この日のために練習を重ねてきたTamaだったはずなのに……。立ち上がれ! 燃えろジェフリー! あなたの活躍にすべてがかかっているのよ。パイのすばやい動きに身をかわすことができない……。必死に慣れない技を仕掛け、悲鳴を上げつつ、千葉ちゃんの制服姿を想像するのだった。気が付いたら、完敗! 千葉ちゃん、少しも手加減してくれないんだから～（涙）。

千葉ちゃんの容赦ない攻めにうな垂れる。勝機は……?

3試合目

ついに1ポイントも取れずに千葉ちゃんに完全敗北!! 次号を絶対に見逃すなよ。

3ポイント先取制で、先に3試合勝利したほうが勝者だ。使用キャラは千葉ちゃんがパイ、Tama嬢はジェフリー……。

パイはすばやい攻撃で、ジェフリーを寄せ付けず。完勝!!

千葉ちゃんと戦うには、クンフーと修業が足りず、10年早かったTama。このあと、着替え&撮影が始まった!!

Tama嬢完敗!! 次号の制服姿をお楽しみに!!

エルフ通販申し込み方法

前号を見逃した方のために、通信販売の申し込み案内方法をもう１度紹介しますので、グッズ購入希望の方はよく読んでくださいね。これで、遠方の方でもエルフグッズを買えちゃうぞ!!

●希望者は80円切手を貼った返信用封筒（住所・氏名を必ず記入しておいてね）を下記の住所までお送りください。通信販売グッズの紹介と申し込み用紙が付いているミニカタログをお送りします。

〒166　東京都杉並区梅里1-7-7　新高円寺ツインビル１Ｆ　株式会社エルフ「通信販売ミニカタログ請求」係まで。申し込みを待っているよ!!

エルフ伝言板

エルフのパソゲーのご案内です～。ムフッ♥　もちろん「18禁」なので、お子ちゃまサタマガ読者は読んじゃダメ♥……あっ! いやっ! 読んじゃダメよダメ～!! はは～ん、社長はん、相当お好きですな! 年内発売予定「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（ユーノ）」は「Hだけの18禁」じゃないよ。今までにない「並列世界の迷宮」とは!? よろしくね～!

18歳未満はお断りよ～ん

●ドラゴン・ナイト4●

なんと、シリーズ４作目の主人公は前作までの主人公・タケルの息子、カケル。しかも、キャラクターデザインは「同級生」シリーズでお馴染みの竹井正樹氏。システムもRPGからSLGに変わり、怒濤のイベントと膨大なキャラ数で迫る!!

時代は過ぎ去り、タケルの息子・カケルが大活躍するSLG。もちろんＨもてんこ盛りで大満足の１作だ。

エルフよりプレゼント

今回はドラゴン・ナイト4テレカだ!!

エルフより、ドラゴン・ナイト４のテレカを３名様にプレゼントしちゃうぞ。ハガキにこのコーナーの感想や、Tama嬢へのメッセージ、イラストなどを添えて、下記の住所に送ってちょ～だい。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部　「Just Meetエルフ　11／22号」係まで。11月21日消印有効。

レッドカンパニー西の市通り!!

〈拡張版〉

当コーナーに、ついに御大の広井王子氏が登場!! 爆発的なヒットを飛ばした「サクラ大戦」の感触を、総合プロデューサーを務めた氏はどのように感じているのかを直撃したぞ。

サタマガさんだけにちょっとした「サクラ」の秘密を話しましょう。

広井王子

もうサタマガ読者ならご存じの、レッドカンパニー社長。漫画の原作や小説、ラジオのDJなどもこなし、マルチクリエイターの雄として活躍中だ。

本誌■まずは「サクラ大戦」大ヒットおめでとうございます。やはり、広井さんはこの大ヒットを予想されていましたか？

広井■実を言うとね、かなりドキドキものだったんですよ。でも、僕の周りの人達やサターンユーザーには「すごいゲームを作るよ!!」といった手前、失敗は許されなかった。だからプレッシャーはかなりありましたね。それがふたを開けてみたら、発売初日でほぼ完売でしょう。制作発表した当初はユーザーの反応もはっきりとわからなくて、やはり不安な部分はありました。

本誌■制作発表会の時は、編集部でもどんなゲームになるのかちゃんと理解していたかというと疑問です。

広井■そりゃ、そうですよ。今だから言えるんですけど、あの時は帝国華撃団のキャラと音楽、歌、うちの永田のCGデザインはあったけど、ゲームが遊べたわけじゃない。音楽や歌が先にできていたというのはおかしい話ですけど事実なんです(笑)。だから「サクラ大戦」は、制作過程を見ても斬新な作り方をした作品だと思いますね。

本誌■作品の内容についておうかがいします。ユーザーが気になった部分の1つにシミュレーションの難易度があると思うのですが。

広井■そうだと思うね。僕もここにくる時に、ユーザーのアンケートハガキを200枚くらい読んできたんですけど、シミュレーションパートで2回攻撃すれば、大体の敵は倒せるという話がありました。そこを例えば続編を作る時に、「大戦略」まではいかないけども、もう少し堅い敵を希望するみたいな意見が多かったですね。多分、サタマガさんの読者なら、あれくらいのシミュレーションは簡単だと思っちゃうんでしょうね。でもゲーム初心者や、シミュレーションをやらない方までフォローしようとすると話は変わってくるんです。実際、ぎりぎり9話は勝てたけれども、最終話は全然歯が立たないっていう方もいるんですよ。だから、続編をやるとしたら「ただ敵を堅くしました」じゃなくて、非常に微妙なバランスでいろんなオプションを設けたい。それを使う、使わないは自由にしようとか、選択ができるようにしたいね。手応えがあるようにするんだったら、そういうふうなやり方もあるよと。例として、武器を選択できるようにしたほうがいいかなとか思うんです。僕の大神は、こういう大神じゃないとユーザーが言えるような、作り込みを今は研究中ですね。それは次の時に反映できるといいなと思っています。自分の操る光武がカスタマイズできるっていいよね。でも、カスタマイズしないからクリアできなくなるという作りにはしたくない。逆に「僕の大神」を追求して、カスタマイズするとつらくなるというふうにしないと、シミュレーションをプレイしない方には難しくなっちゃうんですよ。アドベンチャーパートをやりこまないとできないという条件とかも盛り込みたいですね。

本誌■キャラの人気がすごいので、「2」はもちろんのこと、「外伝」みたいな話とかいうのも、気の早い読者は期待していると思うんですけれど、そこのところ広井さんはどうお考えでしょうか？

広井■まあ、続編を作ろうとなればセガさんからも相談があると思うんです。でも、わかんないなんて言ってもしょうがないんで、絶対作りたいと、僕としては思っているし、ちゃんと心構えもできている。でも、今は少し休ませろと(笑)。ちょっと待ってくれ!……みたいな、やっとホッとしたところなんだから(笑)。

本誌■構想を含めると、制作期間も長かったですしね。

広井■そうですね。1番最初にできたのがロボット戦闘モノ、ということで始めたんです。2年以上前に雛型ができて、永田がCGで組んでみましょうと言い出して……。懐かしい思い出だねー(笑)。もう2年半以上前ですね。それでロボットを作り始めたんです。初めのころは本当に迷彩カラーとか、ほかの設定もあったんですよ。当初はシミュレーション的に考えてて、東京で市街戦やりたいとか言っていたんです。でもこれはウケないだろうから、テレビアニメーション的な考え方をどうやってか入れていこうと思ったんです。その中でアイデアを集めて、最後にロボットに女の子のキャラを乗せようって言い始めて、今の「サクラ大戦」の礎ができたんですね。2年前の企画書の中には、すでにキャラが全部入っているから、まあその時点ではできていたんだな、と。テレビドラマ形式も入ってたし、女の子のキャラも全部決まっていたしね。

本誌■業界向けの発表会('95年9月19日)の時に、すでにCGはだいぶできていましたし……。

広井■あの時点では、CGはもうできていたんです。いかにCGが早かったか(笑)。

本誌■そうですね。あの時からもキャラクターの雰囲気とかもよく伝わってきましたし……。

広井■あの時点でキャストは決まってて、歌も作ってあった。お配りした帝国華撃団名簿にCD入ってますからね。今考えてみると、すごい作り方してるなー(笑)。ゲームより先に歌が全部あったんだもんな。

本誌■だから、読者も「サクラ大戦」期待してます。でも、どんなゲームかわからない、というハガキが発売の2カ月くらい前まで編集部にきていました(笑)。ところで、発売されてからのユーザーの反応についてはどう思われていますか？

サクラ大戦 TM

広井■そりゃもう驚異的だよね、本当に。初日に秋葉原に見にいったらすごかったですよねー。
本誌■すごかったですね～。謎のゲームと言われつつ(笑)、本当にサターンユーザーは飛びついて、反応も早かったですしね。
広井■こんなに飛びつきが早いと、何もかもには対応できない。だからって、グッズとかのクオリティはおろそかにはできない。おろそかにすれば一気に飽きるから、みんな。そこが結構怖いところでもあるね。作品がもう1人歩きしてるから……。それでもし「2」という話があれば、最大の努力が必要だと思います。とにかく、本物になるのは「2」だから……。「1」っていうのは、やっぱり運とかもあったり、モノ珍しさもあったりするんで、本当に評価されるのは「2」だと思ってるんですよ。
本誌■逆に続編ものは、難しいという面もありますが？
広井■「2」で、本当に前作以上のものが出せたら、システムとしても確立できます。このジャンルはこれが本物と言われるんです。RPGというと「ドラクエ」って言われちゃうように、あれが本物というふうになるわけです。このドラマティックアドベンチャーというジャンルも、もしかすると「2」でジャンルとして確立するかもしれない。それが本当に、完成度が高くて、さらに面白いモノを「2」で出せるかが勝負だと思うんです。そういう意味で「2」は結構大変ですね。あれだけ良い評価が出ちゃうと、直しようがないところが出てきちゃっている。「あっ、ここで喜んでくれてる」とか思った部分は直せないからね。逆によくいわれる敵のバランスや、フルボイスにしてくれ、という問題は実はそんなに大変ではないんです。それは最初から計算していれば、いくらでも付け足しができることだし、容量の計算も今度は楽だから……。「1」では先の見えないことをやっていたわけだけれど、今度は全部見えているところから、さあ容量をどうするかっていう話になれば、これはもうそんなに難しいことではないんです。とにかくシステムを新しくすることが1番大変なことなんですよ。「1」の時は初めからあのシステムがあったわけではないから、みんな、そこに時間がかかってしまって、ウーンって考えちゃう。試行錯誤を繰り返して費やす時間が、今度はあまりいらないからね。
本誌■結局、ほかのゲームにそういうジャンルというか、システムに例がなかったですからね。1から作るという苦しみがありますよね。
広井■うん、本当にありましたよ。
本誌■話は変わって、後半のシナリオですが、突然ものすごいドンデン返しがありますよね……。
広井■そうでしょう／　もう、大変でしょう。実はキャラクターもストーリーもあかほり先生にお預けして、ほとんど注文はしなかったんです。というか、初めにプロットをご説明して、あとはすべてお任せしたんです。任せた以上は、シナリオをいじるなんてことはできません。先生方がどう受け取るか、という話ですから。シナリオについてもあかほり先生にすべてお任せして書いてもらいました。そういう中で、僕らがどう理解するかだと思ったんですね。それで僕はわりと1番最初に読んだ時、すごい／　と思った。そのすごいという気持ちを大事にしようということで、シナリオはいじらなかった。だって本来であれば、皆さん、この手のお仕事はやらない方たちですから……。自分でオリジナルを書けるわけでしょ。そういう先生方にお願いしているんですから当然ですよ。一般的にゲーム業界って、ほかの業界からはよく言われないんですよ。もとの原作を「ゲーム的に……」といって、ガンガン直しちゃうから。今回、僕はそれをやめようと思ったんです。それぞれがプロなんだから、プロの仕事として書かれたモノをミックスすることに徹しようとね。どこをくっつけていくかっていうところだけやって、その先生の思いは変えちゃいけない、と思っていました。文句がきても、なんにしても受け止めるしかない。先生には先生の意図があるし、そこのところは大事にしました。まだプレイしていない方のためにも、詳しくは言えないけれど多分、第九話から怒濤の急展開ですよね(笑)。まさにテレビアニメーションだな、と感じましたね。あれは、ゲームシナリオ屋さんには、なかなか書きにくい。というか書けないと思いますよ。やっぱり、あれをいいんだと言い切って書けるのは「プロだよ、やっぱり」と僕は思いましたね。だから、あかほり先生という存在があったから、「サクラ」のあの形が成り立ったんだと考えています。
本誌■そうですか。ところで「サクラ大戦」には、広井さん的なエッセンスが随所に入っていますよね。
広井■もちろんです(笑)。サタマガさんに、ここだけのお話があります。この話は、あんまり開発の人にも言わなかったことなんですけれども、

僕にとっては、わりと切り札的な思いがある話です。こういう裏話もいいでしょう？
本誌■ぜひ、お願いします(笑)。
広井■紅蘭っていうのは、これは僕のいとこの名前を取りました。本当の名前で、李紅蘭（リー・ホンラン）といいまして中国にいます。実は、うちのおじが零戦のパイロット・海軍で、そのまま特攻してますし、もう1人のおじは、満州で門番がいるという家に住んでいました。うちのおばは陸軍省に勤めてて、スパイ権威でそのまま満州に抑留されて、このおばがロシア語と英語、中国語と話せて……という人でした。日本に帰れなくて、むこうの人と結婚して、僕の知らないところで外国にいとこがたくさんいたという(笑)。それで僕のひとつ年下の李紅蘭というとってもかわいいいとこがいた。そういう、僕の家の歴史みたいなものが「サクラ大戦」の中に入っているんですよ。

本誌■そうだったんですか……。
広井■で、もう1人のおばが国際劇場に勤めてて、子供のころ僕が国際劇場の楽屋の下の所で待っていると、お姉さんがお菓子をくれたりしてくれたんです。その時、子供心にかっこいいなー、いろんな羽根つけたりして、と思っていたんです。「サクラ大戦」は、そういうのをやりたかったんです。歌も昔、僕らが幼いころに聴いていた歌謡曲とか、そういうのがやりたかった。僕らが子どものころは、今に比べてもっとモダンだった気がするんです。それで大人って、すごいかっこよかったの。で、よく戦争は悲惨て言うけれども、うちの家族は、零戦で特攻してるけれども、わりと明るく話してる。七つボタンはかっこよかったとか、B29、あれは落ちないよとかね。うちの近所は、家がほとんど焼けてるわけ。それでもそういう話になる。戦争自体がどんなに悲惨でも、そこには確かに青春があったり、恋もあったし、みんなそれなりに活き活きと生きてたわけです。だから、よく日本はすごい悪いことをしたという話になるけど……それは事実あったけれども、みんながみんな悪い奴ばかりじゃなかった。かっこいい奴もいたんですよ。日本人ってそんなに捨てたもんじゃない……そういう思いが、「サクラ大戦」に映し出されているんですよ。
本誌■それが、世界観のコンセプトの中に流れているんですね。
広井■そういう僕の思い出の中の大切なものを少しずつ、すべりこませたというか。だから根底の部分は本物ですよ。多分、僕以外の誰にも書けません。
本誌■ゲームの中で、東京が瓦礫の山になっても、あまり悲惨なところが出てこないですものね。
広井■あまり、そういうふうにしたくなかったのね(笑)。
本誌■人が死んだりするシーンとかも、ほとんど出てこないし……。
広井■だって、戦争当時は瓦礫の山の中でも空を見上げて歌を歌ってた女の子とかだっていたんですよ。たとえ今、ここが瓦礫の山になったって、歌を歌いながら生きてく奴は生きていく。そういうものです。そんなに弱くないよ、人間はね。
本誌■本当、「サクラ大戦」ってお話がそういう感じしますよ。
広井■そうでしょ。だからそろそろ

裏話もいいかなあと思って（笑）。
　マリアさんは、１つイメージがあって、僕が大学の時に、すごく憧れた先輩がいて、ジャズ喫茶で寂しそうな顔をして、夜になるとタバコ吸っているわけ。かっこよかったんだ、ショートヘアーで（笑）。本当に憧れてた。そういうイメージがあるね。
本誌■結構、思い出を入れてますね。
広井■入れてる、入れてる。だから今回は、僕の切り札だって言ったじゃない（笑）。
「サクラ大戦」の街に関しても同様に思い出があるんです。たとえば、本当に自分にとって浅草っていうのは日常的な街で、銀座っていうのは、ものすごい特別な街でした。年に１回か２回 親が「明日は銀座行くぞ」って言うと眠れなかった。そういう街でしたよ銀座って。みんなかっこよく見えて、あそこにいる人達は都会で、僕の子どものころはモダンで特別な街だったね。
本誌■あの時代の東京と地方の地域的な環境の違いもチラリと覗けますよね。
広井■あの時代は、平気で伯爵とかが歩いてたわけでしょ。そういう時代ですからね。
本誌■すみれがさくらに、田舎娘という場面があるじゃないですか。
広井■すみれさんは言っておくけど成金だからね（笑）。でも仙台（さくらは仙台出身）には、仙台の言い分があって、「伊達藩だぜ」っていう言い分もある。僕には思い出がいろいろあるんですよ、東京に限らずね。
本誌■広井さんの思い出も詰まっていたという作品なんですね。
広井■それがキャラクターの女の子を作る時に１番反映させてもらったところかな。
本誌■昔の、今でもそうなんですけど、東京の各名所っていうのがいっぱい出てくるじゃないですか。やはりそういうビジュアル的な面も力を入れていますよね。
広井■あの辺は、セガさんもやたらよく作ってくれたというか、上野もそうですし。１番最初に音楽を作っちゃったんで、音楽の後だったということが、結果的にすごいよかったかもね。イメージトレーニングなのか、開発室ではずーっと、音楽かかってましたから。
本誌■特にオープニングのインパクトはすごい。１度聴くとやみつきになるようなメロディ。セガカラにも入りましたしね。
広井■歌謡曲の良さってあると思うのね。歌謡曲が持ってる懐の広さというのがある。歌謡曲ってわりとなんでもかんでも取り入れて作っているじゃない。ジャズも入っているし、ルンバもサンバも入っている。そういう昔の歌謡曲の復活、というか、昭和歌謡史がやりたかった。もともとミュージカルがやりたかったから田中先生にお願いしたんです。
本誌■曲は本当に多彩ですよね。いろんな曲が入ってますから。でも、ラストの曲でちゃんと締めるあたりが、結構泣かせるじゃないですか。
広井■あれね、だから田中先生は天才なんですよ。すごい無理な注文をこちらは出したんです。田中先生がオープニングどうするの？……と聞いてきたから、「青い山脈」を特撮の戦隊モノのイメージでと言ったら、「何それ？」とか言われて（笑）。でも、ああいう曲がちゃんとできてきたわけ。やっぱりすごいですよ。
本誌■オープニングの冒頭で、マリアの拳銃発射が見事にシンクロしてるところなんかも、プロの仕事を感じさせられますね。
広井■あれはアニメーターのノリだね。やっぱり、あの歌があるからこそ、あそこまでみんながイメージができて、絵が浮かぶんだよね。
本誌■スタッフ、声優さんも含めて、文句のつけようがないスタッフをそろえられたという点での苦労は……。
広井■今回は、それがまず１番目のハードルでした。でも、僕がプロデ

ューサーで入ったのは、本当にプロを集めるためにいたと思っています。それとプロ同士、開発を含めて衝突しても、相互に納得できるようなジャッジをするためにこそ僕はいたんですよ。
本誌■やっぱり総合プロデューサーということで、先生方とレッドとセガのスタッフというのがそれぞれ別にあって大変だったのでは？
広井■僕よりも、僕に言われて動く人達のほうが大変ですよ、やっぱり。
本誌■そうですか？
広井■うん。それは僕が示すのは意外に精神的なことで済むけれども、みんなはわりと物理的なことですから。これだけのモノをいつまでに作らなければいけない、とかきっちり決まっていましたからね。僕はただその着地地点を見て、そこに対してジャンプしてるだけだから、ようは僕がすることは全体のビジョンを話すだけなんです（笑）。でも、先生方もスタッフのみんなも、本当にプロフェッショナルでした。今回は僕の持っている切り札的なモノのが出てきたというのが、みんなにもよく伝わったんだと思っています。あかほり先生なんて、そのあたりをよくわかってくれていた。付き合い長いしね（笑）。藤島先生については、僕自身があの絵が好きで、本当にいつまででも待ちます、という状態だった。先生の手が空くまで粘り通しました。
本誌■すごいと思いますよ。本当に藤島先生を起用するというのは。
広井■今だから言うけど、ダミーを入れてたんですよ。最初はダミーの絵を入れていて、もう最後の最後になったらこれでいくしかない、というような状況まで追い詰められて、それでも待て、と……。その時が１番つらかったね。
本誌■でも、藤島先生の絵が欠けると「サクラ大戦」じゃなくなるっていうのはありますよね。
広井■そう、だからそういう意味では、待つしかなかった。そこへ初めて藤島先生からFAXが送られてきた時は、涙が出るかと思ったよ（笑）。
本誌■「サクラ大戦」はさまざまな分野の方たちが努力してくれたっていう結果の作品といえますね。
広井■もう本当に感謝しています。セガの開発スタッフもお疲れさまでした。本当に開発の忙しい時でも、もっともっと面白くしよう！って、笑いながらがんばってくれた。各関係者の皆さん、どうもありがとうございました。本当に１人１人にお礼を言いたい。もちろん買ってくれたユーザーさんにもありがとうと言いたいです。ですから「２」を作る時も、「１」のスタッフと一緒に新しい夢を見たいですね。
本誌■ありがとうございました。

「２」をやるかは正式に決まっていないけれど、自分としては話があるなら作りたいね。

サイン入りサクラポスタープレゼント

ポスターには、サインのほかにメッセージまで書き添えてもらったのだ。

　今回のインタビューを記念して、広井氏の直筆サイン入り「サクラ大戦」ポスターを抽選で各１名にプレゼント。広井氏のメッセージ入りプレミアムポスターを手にするのは、これが最後かも？　当コーナーの感想をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってくれ。〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部　「レッド西の市　サクラポスタープレゼント」係まで。

SPECIAL

ユーザーの意見を真剣に受けとめる GW大反省会

ここにきてGWの大幅改革を宣言したGEの真相とは？　ユーザーからGEに寄せられたアンケートはがきへの回答を中心に、森社長が前３作を振り返ります。

NAMo ＧＷに対する感想、今後の要望欄をざっと見てみると、ソフトの方向性については、

●雑誌という名を語りたいのはわかりますが、MUSIC、MOVIEの情報はゲーム誌にはいらないんです。（福島県・盛登）

というタイプと、

●ゲームはいいから情報コーナー、特に音楽を増やしてほしい。（愛知県・克也）

というタイプの２つに大別できるんですけど。森社長はどちらの方向性を意識していたんですか？

森　まず最初にことわっておきたいのですが、「ＧＷは決して雑誌形態を意識したソフトではない」ということです。ウチはあくまでもコンテンツを作る会社ですから、むしろ雑誌と差別化を図る方向性を打ち出してきたつもりなんです。ゲームと情報のバランスに関しては、過去のそれがベストだったとは言い切れませんが、今後の方針としては、どちらかといえば後者の意見を尊重していく予定です。

NAMo 他に目立ったのは、

●新作ゲームの体験版や、これから出るソフトのリストもあると嬉しいです。（愛知県・まさみ）

●たいけんばんを入れてほしい。（奈良県・聰）

といった意見。１～２号には収録されていたのに３号にはなかった……ということで、何かと物議をかもしだしたようですが。

森　さきほどの話にも関係しますけど、多くのユーザーさんは「CD-ROMだから」体験版が収録されていて当たり前、といった意識があると思うんです。ただＧＷは、雑誌の付録でもなければフリーウェア集でもない、まったく新しいジャンルのソフトですから、そういったものよりは連載ゲームなどのもっと実験的な試みに力を注いでいきたいですね。

NAMo なるほど。じゃあこのへんで、結構手厳しい意見をまとめて紹介しますよ（笑）。

●音楽ＣＤ紹介では、１枚１枚、１曲のワンフレーズでも流してもらえればいいと思います。正直、そこが不満です。（新潟県・剛鬼）

●デジタルギャラリーをもっと増やしてほしい。（山形県・健）

●何か１つ１つがハンパな感じになってきました。もう少し値段が上がってもいいので、２枚組にするなどしてさらなる充実をお願いします。（新潟県・実）

森　音楽や映像に関しては、JASRAC問題やメーカー内レベルの規制などがネックになっていた面もありましたが、これらのご意見のほとんどは、ディスク容量からくる問題なんです。４号以降、そのへんの問題は解消します。

NAMo ということはまさか……。

森　詳しい話はまたの機会にでも（笑）。現時点で言えるのは、〝情報コーナーは単なる文字情報ではない、CD-ROM媒体の特性を生かしたものに〟、〝ミニゲームはよりミニゲームらしく、連載ゲームは一定以上の水準に達したものに〟ということですね。

NAMo わかったようなわからないような……。でも、期待してもよさそうみたいですね。

【森泰一】ゼネラル・エンタテイメント代表取締役社長。ハードなスケジュールにもかかわらず、今回の対談に参加してくれました。これまでに発売されたＧＷに対する個人的な反省点として「ゲームで、実験的な試みが徹底されていなかったこと」を挙げています。

【NAMo(25)】このコーナー担当のＤＪとしてこれまでを振り返ってみると、ＧＷの普及に大貢献したとは言えないにしても、少しは関心を向けるきっかけになれたのでは？　という思いで一杯です（やや弱気）。

CD-ROM媒体ならではの特性を生かしきっているとは言い難かった情報コーナー。４号以降、ドラスティックな変貌を遂げるらしいのだが……。

NAMo'S TALK

●こんにちは。NAMoさんてば、BEメガの読者ページの担当だった方でしょう。NAMoさんの読者ページの担当最後の号でお便りを採用され、なおかつMD版V.Rまで当選した過去を持つ私にとって、このページは１度もGWをPlayしたことがない（失礼ながら）にもかかわらず、とっても興味深いです。このコーナーが一番BEメガ色強いし。それはいいのですが、音楽情報コーナーで〝フィッシュマンズ〟特集をお願いします。（中略）アッパーなテクノもいいけど （右ページへ続く）

HARD PICK-UP

前略サターン様

パワーメモリーの巻

サターンがよりサターンらしく動くために大事な〝何か〟を考えるこのコーナー。今回は、いろんなゲームのデータを溜めておける便利なヤツ、パワーメモリーについてです。

カートリッジ"の記録を 本 体 にコピーします。コピーしたい記録を選んで、Cボタンを押して下さい。
(Bボタンで取消し)

カートリッジ" の記録

No.	名前	コメント	使用量
1	DEATH_TH_01	デ"スヌロットル	106
2	DEATH_TH_03	デ"スヌロットル	106
3	LUNARSSS_01	LUNAR_v010	129
4	LUNARSSS_02	LUNAR_v010	129
5	SEXY_PARO__	セクシーパロ	3

▼カートリッジ"の空き容量　6804

カートリッジ・スロットがサターンの潜在能力を引き出すカギになっていることは、SNKの一連の拡張カートリッジ対応ソフトなどによって証明されつつありますが、パワーメモリーもサターン初期からのスロットへの〞はまり役〞として、すっかりユーザーに浸透しています。大量のデータが保存できる、保存データの本体間移動ができる……などの実質面だけを見ても相当便利な代物で、その便利さがゆえにアクセサリー的な位置づけが定着している感もあるのですが、コナミから発売されたアドベンチャーゲーム「ポリスノーツ」は、パワーメモリーの意外な活用法を提示してくれました。あらゆるゲームのデータが1つのカートリッジ内に収まっている点に注目し、〝データのソフト間移動〞という逆転的発想によって、ゲーム間の世界のリンクを実現しています。と、いうことは、GWなりに予めいくつかのゲームソフトに対応したデータを収録しておいて、そのデータが入ったパワーメモリーでプレイすれば、普通では見られない展開が……といったようなことも「理論的には」可能なワケです。あくまでも、メーカー間の協力が前提になりますけど。

ポリスノーツ

「ときめきメモリアル」のクリア済みデータがセーブされているパワーメモリーを差し込んでプレイすると、どーでもいい会話のメッセージが多少変化する。「この」世界に「あの」世界観が割り込んできた違和感を楽しめ……る……のか？

DOCUMENT　GAME-WARE

働く男

~エジホンがソフトに収録されるまで~

エジホンの投稿は如何にしてソフト内に取り込まれるのか。その過程を見てみましょ。

GW4号以降の「エジホン」の投稿はデジタルデータだけでなく紙に描いた絵でも受け付けている、とは以前にも紹介したけど、じゃあ実際にはどの程度のレベルまでオーケーなの？　ということで、NAMoが持ち込み投稿をしがてら、事情を探ってみました。絵は、イメージラフでもいいので、「どんな文字を並べてどの文字が間違いか」をはっきりと明記しておけば、あとはグラフィック担当のスタッフが仕上げてくれるそうです。ただ、画風や色づかいのタッチ、文字の配置のしかたにイメージがある場合は、説明文をつけ加えておくとよいでしょう。着色したものを添付すればそれが反映されるかもしれません。ただ、「間違い文字の位置」を複数用意する作業があるため、未着色のものをいっしょに送ってほしいとのことです。

①原画制作

アイデアが浮かんだらそこが作業場。400㎠以内の正方形サイズで描こう。

②投稿

GEに持っていった作品は線画。ネタにはちょっと自信あったりして。

③デジタル化

グラフィック担当のスタッフがスキャナーに画像を取り込む。

④着色

線の修正を加えつつ、絵柄に合ったタッチで色をのせていく。地道な作業だ。

⑤データ完成

間違い箇所も数パターンぶん用意。あとはプログラムに組み込むだけだ。

⑥ご満悦プレイ！

自分の作った（というか絵だけ）エジホンで対戦早送プレイ。意外と見つけにくくてグッドでした。

COLUMN

娘にせがまれて、ディズニーランドに行った。降り始めた雨が本降りとなり、その雨の中私は右往左往するばかりであった。よく見ると、軒下のベンチでは、同じような何組みもの親達が眠りについた子どもらを毛布でくるみ、じっと肩を寄せあっている。胸が痛んだ。一体彼らはここに何をしに来たのだろう。我が身を振り返りつつ、そんなことを思う時、〝難民〞という言葉が心に浮かんだ。私達は〝面白さ〞という国の難民ではないか。〝面白さ〞への果てしなき欲求と不満を抱え、さすらい続ける永遠の難民。私達はもう、その中にどっぷりと浸かっている。たぶん抜けることはできないだろうけれども、そのことだけは忘れないようにしようと思った。

樋口泰人：「ＧＡＭＥ-ＷＡＲＥ」の情報部分をプロデュース。映画や漫画など、ジャンルを超えた批評活動を様々なメディアを縦断して展開する。「ＭＲハイファッション」などでも連載中。

ある日、風防隊メンバーの佐々木いさをいち氏と（無駄）話をしていると「エジホン」の話題に花が咲き乱れ、「じつは、わしらが今まで思っていた以上に深い！」ということが導き出されました。エジホンの原体験は小学校の教室にあり、だとか、エジホンでその人の深層心理がわかるんじゃないか、とか、それらをそのまま紹介したら気が触れてるんじゃないかと疑われるほどにブチ切れた仮説が飛び交って、凄かったです。いずれ機会があれば、それらについて突っ込んだ記事を組んでみたいものですが、まずはGWの「エジホン」を盛り上げる一環として、次号からささやかな連載コーナーを始める予定。雰囲気としては、新聞の〞頭の体操コーナー〞みたいなものになりそうですよ（内容バレバレ？）。

このコーナーあてさき
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町 24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

NAMo'S TALK

ダウナー系もいいもんですよ。そんなわけでよろしくお願いします。そしたらGW買います。（長崎県・NeCo）　NAMo：たしかに当時は、同じ名前でそんなことやっていた人もいるようですが、わしはよくわかりません。ちなみにBEメガとは、サタマガの前身のメガドライブ専門誌です……と、いちいち説明しないと何のことやら理解できない読者さんのほうが多いのかなあと思うと、同じ場所で似たようなことをずっとやっている自分に一抹の疑問を感じます。アララ。

青森 安達妙子

全国12地区に住むヒロイン達と主人公の再会するスポットを、各地をよく知る読者にアドバイスしてもらおうというこの企画。２回目は、青森と石川編です。安達妙子と保坂美由紀のプロフィール、そして開発スタッフの取材旅行記も併せて紹介。

青森駅と駅ビルの間の呼び名は

編集部　まずは青森から。ここは結構応募ありましたよね。その中で特に目を引いたのは？
爲我井　**青森の阿保美沙子さん**他、数人の方から情報をいただいたスポットに「エピナ」というのがあったんですけど、今回の取材で現場を見てきました。「青森ラビナ」っていうショッピングセンターがあって、その隣に駅があるんですよ。その中間のスペースが「駅」と「ラビナ」だから「エピナ」。
編集部　わー、ストレート！
爲我井　円筒状の伝言板があって若者の待ち合わせ場所になっているんですけど、舗装面にエピナエピナエピナ……ってビッシリ書いてあって(笑)。待ち合わせする人達が勝手に呼んでいるのかと思ったら正式名称だった。
編集部　実物見て２度ビックリと。
爲我井　これはイチオシですね。
編集部　青森はすでに取材に行かれたとのことなんですけど、実際に現地に行って「これは！」っていうスポットはありましたか？
爲我井　タクシーの運転手さんに案内されてた秘湯に、温泉の湯気が入っている、座ると温かい木製の椅子があって。それ「まんじゅうふかし」っていうんですけど、名前の由来が女性の……。
編集部　あ、なんか想像つきました。それ以上の説明は誌面に反映できません！(笑)
爲我井　とにかく、青森ではそのことを「まんじゅう」と言うらしいんですよ。安産祈願の意味もあるらしいんで、世話焼きお姉さんタイプの安達妙子のキャラクター性に合っているということで、ぜひ登場させたいですね。
編集部　採用者のほうは？
爲我井　エピナについて詳しく説明してくれた阿保さんということで。あとは、青森ベイサイド情報などを封書７通にわたって送ってくれた**佐藤研吾さん**、恐山の願か

今日は何を食べさせてくれるのかな

この風貌と「実家の酒屋を手伝っている」といったプロフィールが、すべてを物語っているのではないだろうか。家事全般が得意で、面倒見がよく親切だが、一生懸命なところが裏目に出て少し口うるさい印象を与えることがある……といった〝肝っ玉母さん予備軍〟。じつは12人のヒロインの中で、主人公と一緒にいた期間がもっとも長かった(小学校４年生まで)、正真正銘の幼なじみでもある。友達からのちょっとした冷やかしがもとで、徐々に疎遠になっていったという幼少期特有の体験は、今でも彼女の胸にひっかかっているという。
【データ】身長……158cm／B･W･H……84cm、59cm、86cm／誕生日……１月19日(山羊座)／血液型……Ａ型／現住所……青森県青森市／通学校……県立青垣高校

キミの浴衣姿はきっと似合うだろうね

江戸時代から続く呉服問屋の跡取り娘。マジメな性格だが堅物ではなく、人知れず様々なことに興味を持ちチャレンジする前向きな女の子だ。人を傷つけることが嫌いで、はっきりイヤと言えない性格を持て余しているフシもある。中学２年の時、転校してきたばかりの主人公に偶然出会い、その時の和服姿を素直に褒められてから、彼女の中で何かが変わった。それまで反発を覚えていた和服と、自分が大好きな美術絵画を結び付けることを思いついたのである。

【データ】身長……156cm／B・W・H……85cm、58cm、84cm／誕生日……２月16日(水瓶座)／血液型……A型／現住所……石川県金沢市／通学校……県立茶山高校

金沢

保坂美由紀

「恋路行き」の切符は26,865枚も売れたのですが

け岩の写真を同封してくれた**宮沢忠さん**にテレカを差し上げます。
編集部　恐山使わないんですか?
爲我井　ゲームでイタコとか出ると、ギャグ入っちゃうでしょ(笑)。
編集部　なるほど、じゃあ次、石川県いきますか。ここも取材に行かれたんですよね。どうでした?
爲我井　能登島ってあるんですけど、そこは人口が4,000人くらいなんですけど、怪しい旅行者がいると、町中ですぐ警戒されちゃう。
編集部　町中にすぐ情報が伝わっちゃいそうですね。
爲我井　空き巣がいないって言ってましたね。家とか全部開けっ放しなのにもかかわらず。
編集部　その不思議な感覚がゲームに反映されると面白そうですが。
爲我井　あとは昔の遊廓街の跡地。きれいだったですねー。石川県のヒロインの美由紀は呉服屋の娘っていう設定なので、このあたりのを和服姿で歩かせてみてもいいなあと。また、美由紀は向学心の高い娘なんで、ガラス工業のテーマパークだとか輪島塗の見学だとか、そういう場所を主人公に教えてくれるんじゃないかと。そうなると、プレイヤーと一緒に素焼きの皿に絵を描いてたりして、その何カ月後とかにそれが完成している……なんてイベントがあってもいいかなーって(笑)。
編集部　お便りのほうでは……。
爲我井　採用ではないのですが、応募が少なかった中でこれに尽きるだろうというのが、だいぶ前話題になった〝恋路行き〟ってやつ。
編集部　ありましたねー、「恋路」っていう無人駅。切符に書いてあるんですよね。
爲我井　これについての情報を送ってくれたのは**吉藤隆文さん**。ゲームの方向性を考えると非常に興味深いのですが、旬をハズした感があるし、おまけに無人駅じゃあ……
ということで、吉藤さんには「ありがとうございました」ということでテレカをプレゼント。
編集部　で、採用者は?
爲我井　現在横浜市在住の**大沼卓也さん**です。いろんなところを細かくレポートしてくれたんですけど、読み物として面白かったっていうのが大きいですね。方言についても良くまとまってますし。トータル的に参考にさせてもらうことができそうです。
編集部　次回は福岡と長崎です。

センチメンタルグラフティ 開発日誌 11.8

超強行軍の全国ロケハンの旅

第１回の取材旅行が終わりました。いやー、５泊６日の日程で北海道、青森県、石川県をまわるのは、ほんとシンドかったですね。出発前はついでに温泉巡りでもしておいしいもの食べて……なんて考えていたんですけどとんでもない!　同行した窪田(制作統括)なんて、65kgあった体重が取材後には60kgに。僕は変化なかったですけど(笑)。でも実際旅行してわかりました。ゲームの主人公と同じ行動とったら死にますね、過労で。ユーザーの皆さんは危険ですから真似しないでください(笑)。

日程的なことは別にして、北海道は面白かったですね。地元に詳しいタクシー運転手さんの案内でいろんなスポットに行きましたよ。ロシア船が来てコカインとか密輸入する場所とか、１台５万円の中古車を100台持っていく場所とかも。全然使えませんが(笑)。札幌では、前号でも紹介した〝道路を歩く馬車〟を取材しに行ったんですけど、馬車を引いてる馬がめちゃめちゃデカかった。「北斗の拳」のラオウが乗るようなやつ。送られてきた説明イラストが可愛かっただけに、実物見たときは驚きましたね。（続く）

フェリーのアナウンスをリンゴをかじりながらメモするマーカスの企画担当爲我井氏。ハードなスケジュールを象徴する１コマです。

SEGA 人気爆発のウェーブランナー。これを読んで速くなれ！

セガAM1研 だいなまいと！

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

アーケードでは一際目立つ「ウェーブランナー」。まだクリアできないという人や、1位でゴールできないという人のために、今回は初級コースと中級コースの完全攻略だ!!

ウェーブランナー

●セガ●稼働中●MODEL2基板

アーケードにいながらにして、マリンスポーツを楽しむことができてしまうこのゲーム。

操作がハンドルだけでなく、体重移動もあるので、最初はとまどっている人もいるのでは？　だが、要所をちゃんとおさえればクリアは簡単。コース中の各ポイントごとに細かく攻略したので、プレイの参考にしてくれ!!

初級

このコースは、基本的な操作を覚えるにはもってこい。きついカーブなどもそれほどないので、クリア自体はそれほど難しくないだろう。ほかのマシンや壁に、ぶつからないように注意しよう!!

このコースの中で、1番曲がりにくいカーブ。早めにハンドルを切り、波をうまく利用して横に滑っていくようにしよう。外に膨れてしまうと、大きなタイムロスになってしまうので注意が必要だ。

①START
アクセルはカウント"1"以下から握ろう。そうすれば、スタートダッシュができて、最初のカーブまでにほかのマシンにぶつかることはない。砂浜に向かって直線的なラインをとろう！

②砂浜ぞいのカーブ
比較的ゆるやかなカーブなので、内側のラインぎりぎりを走りやすい。次のカーブが見えてきたら、そこまで最短の距離をとれるように、マシンの体勢をとっておく必要がある。

腕に自身のある人は、早めにハンドルを切って横すべりを利用し、壁にぶつかるぐらいインコースぎりぎりを攻めよう。外に膨れないようにすればOK！

ここもインぎりぎりを狙いたい。しかし、急にカーブがきつくなるため、外にふられやすいので注意しよう。さらに、ほかのマシンとの接触も多し！

このジャンプ台を越えると、やや左にコースが曲がっているので、ジャンプする時は左を意識するように。COMは信用するな!!

小ジャンプ台の進入の仕方を間違えると、コントロールを失ったまま外にふくれてしまう。ジャンプ台までのラインを決めたら、マシンの向きをまっすぐにしよう。このあとのコースは右へ曲がっているので、ラインは右寄りに！

ジャンプ台を飛び越えると、すぐに障害物の柱がある。右から1本目と2本目の間を抜けるようにし、すぐに曲がれるように空中で向きを変えよう。

⑧S字カーブ

普通に曲がろうとすると、膨らんだ時に反対側の壁にぶつかりやすい。体重移動をうまく使って、細かく曲がれるようにしよう。

中級

中級ともなれば、そう簡単にはゴールすらできないようになっている。カーブが多くなり、左右への振りが忙しくなる。さらに、ジャンプ台の手前にカーブ、ジャンプ台のあとのカーブといったように、見えないところでのライン取りも必要だ。曲がり切れないカーブでは、アクセルを一瞬離そう!!

いきなりジャンプ台が待っているのだが、普通にジャンプしてしまうと、続くジャンプ台、そのあとのカーブと攻略がつらくなる。左寄りを狙ってジャンプ。

今度のコースは逆時計周りになっている。初級コース同様に、スタートダッシュを忘れないように!

スタート地点のすぐ後ろのジャンプ台。やや左向きにジャンプ台に入り、ジャンプ後、外に膨らまないようにしよう。空中での向き変えも忘れずに!

ジャンプ台のあとに右へのカーブと小ジャンプ台が待っているので、ジャンプする寸前にマシンの向きを少し右に変えよう。空中で向きを修正しつつ着水して、機のコントロールを保て!!

早めにハンドルを切って、コース中央より内側にラインを取らないと、外側の突起した陸地部分にぶつかってしまう。危ないと思ったら、アクセルを離してすばやく左にハンドルを切ろう。

ヘアピンカーブを抜けると洞窟の中に侵入。特にきついカーブもなく、簡単なポイントなので、つまらないミスをしないようにしよう。この辺りでのほかのマシンとの接触には注意しよう。

洞窟のあとのカーブを抜けると、すぐにジャンプ台がある。カーブをすばやく曲がって、体勢を整えてからジャンプしよう。ジャンプ台は中央より左だと、そのあとの対応が困難になる。

コースの幅は広いが、波が高いのでコントロールがしにくい。細かいハンドル操作で早めに向きを変え、高い波を切り抜けよう。このあとはコースの幅が狭いので、先を考えた走りを!!

コーナーの幅が広い分、外への広がりも大きくなり、それだけタイムロスしやすい。できるだけインに寄って、体重移動による制御を駆使しよう。

かなりきついカーブなので、あせらず慎重に、アクセルワークも使って曲がるようにしよう。もちろん体重移動も必要。中央寄りからの早めのコーナーリングを心掛けろ!!

S字カーブの出口もかなりきつい。やはりここも、体重移動と早めのコーナーリングを! 内側の壁をかすめるぐらいで、ジャンプ台が見えたら一気にハンドルを切ろう!!

初級、中級コースはこれで完璧!!

SEGA グレイの次はメタルだった! セガAM3研 Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

好評の「ラスブロ」キャラメイキングは今回はお休み。でも次回から復活するのでお楽しみに。「ガンブレ」は秘蔵ビデオを大公開! Dr.ワタリのバーチャロン講座もますますパワーアップするぞ!

ラストブロンクス東京番外地

●セガ●稼働中●MODEL2基板

RED EYEのポテンシャルを暴く!

フッフッフッフッ

今の俺は洋子の兄なんかじゃねえ!

ついに公開されたレッドアイ使用コマンド。巷では「どうやって使うの?」という噂が絶えなかっただけに、今ごろはレッドアイ一筋で攻略にいそしんでいるころじゃないかな? レッドアイを一言で言うとパワーアップしたYOKO。兄弟だからか、基本攻撃からモーションがほとんど同じなので、これまでYOKOを使ってきた人ならスムースに移行できるはずだ。もちろん右のページで紹介しているようなレッドアイ固有の技も多く存在するので、いかにその固有技を使いこなしていくかで強さはガラリと変わってくる。ちなみに前号で紹介した「グレイ」はレッドアイにもあり、レッドアイでCPU戦を闘っていくと出現する。そして今回新たに紹介するメタルも例にもれず……だ。

レッドアイ同士の闘いは非常にスピーディ&パワフル。最強キャラの醍醐味を味わおう。

最強キャラ、レッドアイを使いこなせ!

武器変更 レッドアイ第2の武器はサンマ!?

ほかのキャラではできた武器変更コマンド。例のスタートボタン13回押しというヤツだが、レッドアイでももちろんできる。YOKOの場合は折りたたみ傘に変化したトンファー。これがレッドアイだと秋の味覚サンマ(しかも箸にブッ刺し)に変化する。かなり生臭そうな武器だ。

キャラセレクト時にスタートボタンを13回押してからキャラを決定。すると武器が変わるぞ。

出現コマンド レッドアイ使用コマンドをおさらいしよう

①使用可能かを確認

アドバタイズのスコア表示のところにレッドアイが追加されていればOK。もしなかった場合は、全キャラでコンプリートする必要がある。この場合はコンティニューしても大丈夫。とにかくクリアだ。

②コマンド入力

キャラクター選択画面で
右右左左
上下上下上下と入力

③出現!!

これがRED EYEの固有技だ!!

レッドアイ固有技、そして代表的な連続技を一挙大公開するぞ!

ダブルスピンキック
KK

2発目のKが異常に速く出るキック攻撃。2発目はキャンセルしてつなぐのがベターか。

マッドスライダー
⇘⇘K

相手の上・中段攻撃ならかわしつつ下段に攻撃可能。相手の意表を突ける技だ。

デスダンス
⇦⇨⇨K

最後のKが出るまでにクルクルと踊るため、使いどころが難しい。見せ技の一つ。

ブラインドエアキック
⇦⇨K+G

比較的強力な蹴り技。ただし、モーションが若干大きいため、これも使いどころが難しい。

ステップトー
⇨⇨K+G

コマンドの割には地味なトーキック攻撃。このように、レッドアイは足技が豊富だ。

スタッカートスライス
⇩P+K

トンファーで下段をすくう。モーションは大きいが威力はある。問題はどこで使うかだ。

スクリューダイブ
⇨⇨P+K

レッドアイらしい攻撃の一つ。意外とリーチはないが、相手の意表を突くにはもってこい。

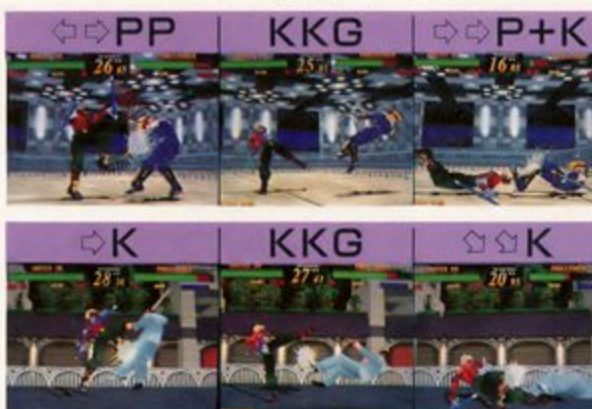
ブレインウォッシュマウント(投げ技)
⇨⇘⇩⇙⇦P+K

「弱い、弱いんだ貴様ら〜!」と叫び、相手の上に乗ってトンファーで5回ひっぱたく。

弱い、弱いんだキサマら〜

ブレインウォッシュマウント(投げ技)

単発あたりの破壊力とその動きの素早さに関しては、右に出る者がいないと言われるレッドアイ。その動きは、「やりようによっては、いくらでもつながるんじゃ?」とも思わせるほど。特に↘Pによって浮かせた相手を拾うことができるため、例えば←→PPで浮かせた後に↘Pを入力すれば、後は何でもつないでいくことができるのだ。良い例がこの下のコンボだが、もちろん他にもいろんなバリエーションが可能だぞ!

⇦⇨PP / KKG / ⇨⇨P+K

最後のスクリューダイブがかなりイヤらしい3段攻撃。ダブルスピンキックをキャンセルしてからのコマンド入力がシビアなので、何度も練習してモノにしよう。

⇨K / KKG / ⇘⇘K

かなりマニアックな、足技だけを使った3ヒットコンボ。これも最後のマッドスライダーがポイント。足技だけの3ヒットコンボでも体力は随分と奪える。

⇦⇨PP / ⇘P / PPP⇩K

いかにもレッドアイらしい多ヒットコンボ。全部で5ヒットとなるが、ここで紹介しているコンボの中でも最も簡単だから驚きだ。ここでのポイントは、やはり←→PP後の↘P。ここで拾うわけだ。

SCOOP!! 「グレイ」は「メタル」の前身だった!

前々号で紹介したグレイ。インタビューでは「実はまだ秘密が……」とのことだったが、それがついに判明した! 何と、グレイは稼働100日を経過すると皮膜が剥がれて真の姿、メタルへと変身する!

METAL
これがメタルの姿。見てのとおり、ツルツルピカピカだ。「もうコレを初めて見た時は驚きましたね。モデル2もフルに性能を使いきればここまでできるんです」(安部)

GRAY
お馴染み(!?)のグレイ。これはこれで斬新だったが……。

次号は「メタル」に急接近!!

「ラスブロ」が最も強い雑誌は!?
決戦!「ラスブロ」マスコミ大会の巻

今回はできたばかりの新テーマパーク「新宿ジョイポリス」にて、「ラスブロゲーム大会メディアコンペティション1996」を10月19日に実施したのでその御報告だ!

参加者は「サタマガ」をはじめとする12のゲーム誌編集部だ。各誌2名の代表者による社運、いや各誌の威信をかけた戦いが繰り広げられたぞ。我らが「サタマガ」は惜しくも予選敗退。結局、「グレートサターンZ」と「ゲーメスト」の決勝戦となり、僅差で「グレートサターンZ」の優勝。優勝チームには、巨大なネコ招きトロフィーと記念品が贈られたぞ。

イベントの途中にはゲストとしてCDの収録曲を歌っている「LISA LIP」さんのミニ歌謡ショーや、イラストコーナーでお馴染みの「ベ～あ～」氏と優勝チームとの夢の対決などあり、試合同様、多くのギャラリーを堪能させたのであった。

「LISA LIP」さん、熱唱しています。いい感じです。写真で見てもカワイイけど、実物はもっとカワイイんだぞ。のりまきもタジタジッス!

出ました一! 「ラストブロンクス」ディレクターである我らがベ～あ～氏も大ハッスル! 会場もベ～あ～氏の登場で湧く湧く。もう、がんばりました。

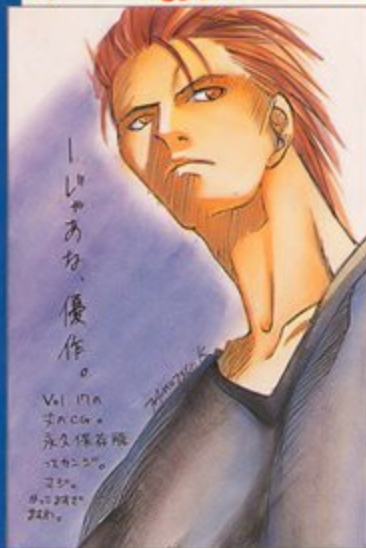
多くのギャラリーが見つめる中、大会は始まった。特に女の子が多かったのはウレシ～!

ゲストの「LISA LIP」さんとプロデューサーの後藤さん両名。みんなCD買った?

表彰式の図。スポンサー様御提供の豪華賞品が授与されたのだ。の■こんなイイもの貰えるんならボクも出ればよかったなぁ。し■のりまきサンにはムリですよ。ヘタだし。の■ウッキー。何を～。こうしてやる! し■ああ、ヤメテー!

会場はもう熱気ムンムン!

AM3研 べ～あ～の「ラスブロ」イラストコーナーVol.8

べ～あ～のお気に入り!

P.N.楠たもつ

「—じゃあな、優作」という台詞とこの表情。すっかり気に入ってしまいました。丈ってぶっつきらぼうだけど優しさ入ってるからね。

P.N.流浪にLB

引き締まったイイ表情してるね。以前は脳天気な優作が多かったけど、最近は真剣な優作が多いね。リーダーとして認められたかな?

P.N.南野真弘

「俺の舞台だ、邪魔するな」って感じがするなぁ。なんかラスブロのキャラって表情豊かでいいなっていうのは親馬鹿でしょうかね。

P.N.北の

在りし日の港野拳・洋子兄妹ですね。楽しかった日々の思い出。抗争という運命に弄ばれた二人。それさえなければ今でも二人は……。

P.N.横山ひろこ

財目って他のキャラと違って優しい表情のイラストが多いんですよね。日増しに財目の投書が増えてきてますが、財目後援会発足か?

イラスト大募集!

なんと通常のイラスト募集に加えて、次回からテーマ付きイラストも募集するぞ。べ～あ～■もうすぐ今年も終わりですね。年末イベント数々あれど、各々の想い(企み?)が交差しあうのはコレだけだろう、というわけで次回のお題はクリスマスです。皆さん、ドシドシ送ってくださいね。

みんなの応援がいよいよ実りそうだよ!

イラスト以外に本などを送ってきてくれた人、ありがとう!!

次回のお題 **「ラスブロ」でクリスマス**

締切 **11月22日** (当日消印有効)

ガンブレ

●セガ
●稼働中
●MODEL2基板

※ガンブレは「ガンブレードN.Y」の略です

なんと編集部は「ガンブレードN.Y」の開発中に制作されたという極秘ビデオを入手した。今回は、ディレクターやましん氏にその真実を聞く！

セガAM3研 山本 信氏

最近、風邪をこじらせてしまった「ガンブレ」ディレクター。現在は次回作に向けての研究中だとか。応援ヨロシク！

本誌■旧バージョンのビデオのほうからお聞きしたいのですが、コレは何用に制作されたもので？
やましん■これは最初の最初の段階のもので、社内のプレゼン用に作ったものなんです。まだ敵がロボットだったりするんですが、まあゲームの雰囲気はわかってもらえるんじゃないかということで。
本誌■敵が人間型になったのはいつごろからなんですか？
やましん■実は最初は人でやってたんですよ。でもねぇ、人をフルオートのマシンガンで撃ちまくっちゃうのもチョット……というのもあったし、実際、人の動きってすごく難しいんですよ。人間っぽいモーションをロボットにやらせると「おお！ 人間みたい」って言うんですけど、同じ動きを人間型のモデルにやらせると、明らかに〝変〟なんですよね。まあ、最終的には人型になりましたけどね。
本誌■舞台は東京になってますね。
やましん■最初は東京という話だったんですけど、イロイロとありましてニューヨークになりました。でも、このころは渋谷に写真取りに行ったりもしたんです。
本誌■ほかに候補になった街とかはなかったんでしょうか？
やましん■ロスとかは話にあったんですけど、平べったすぎるんですよ。今回、ボクは市街地戦をやりたかったんで、ゴチャゴチャしている街じゃないとダメなんです。それで知名度もあって、条件を満たすのはニューヨークかな、と。
本誌■新しいビデオは時期的にはどのくらいのバージョンですか？
やましん■ロケテストの1ヶ月前くらいですかね。このときはまだバッテリーパークが1面だったんですけど、パッと見がニューヨークっぽくないという声があって。やっぱりニューヨークって高層ビルってイメージじゃないですか。だから最終的に1面にタイムズスクェアを持ってきたんです。ほぼ現在の形の原型になってますよね。
本誌■そろそろ稼働して半年になりますが、『2』の予定などは？
やましん■今のところは予定はないですけど、僕自身はやりたいとは思ってますね。まあ、今はイロイロと考えてる最中です。
本誌■ありがとうございました。

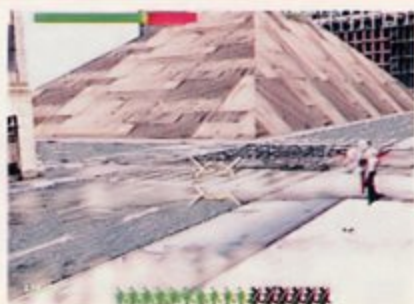
「2」やるならやっぱり市街戦でしょうね

GUNBLADE NY 旧バージョンの映像

何と背景が渋谷という初期段階の「ガンブレ」。敵も全てロボットという、完成版からは想像できないほどのシロモノだった。当然、モデル2で動作。

GUNBLADE NY 新バージョンの映像

かなりできあがってきたバージョン。敵の形やエフェクト関係、ステージ構成が違ったりもするが、基本的には完成版と同じ。見たことある？

AM3研オフィシャル企画

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.17 講師：セガAM3研企画
「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター
亙 重郎

HBV-05 RAIDEN

「僕が行くしか、ないでしょう」バイモルフは、当然のように宣言した。「このメンバーで、彼を止められるのは、僕だけだからね」本人のスタンスとしてはあくまでも仕方なく、という事らしかったが、他の二人には彼がこの状況を楽しんでいるようにしか思えなかった。

INVENT SOMETHING ON TH

E WAY ATTACK

前回までのあらすじ

O.M.G.発動時、本隊の追跡突入を支援するため、様々な部隊の活躍があった。特に、リアクターブロックの破壊を阻止すべく奮戦するライデン戦隊の活躍には目を見張るものがあった。のべ5機のライデンは総合3回に及ぶ戦闘で、追跡自動防衛機構の制御下にあるVR50数機を撃破・粉砕、その戦力を無効化したのである。だが、土壇場になって意外な敵（ライデン）が立ちふさがり、戦闘は遂に最終局面へと突入した。

メインシャフト・ブロック入口

「行こう、サルペン」バイモルフがせかした。サルペンは意表を突かれた。「私も行くの？」

「そりゃ、そうだよ」バイモルフはうなずく。「君は、僕の、相棒なんだから」

「曹長は……」

「俺は、残る」レイサム曹長は言った。「ここで追撃を食い止める。それに、少尉の生死も確認すべきだ」「ありがとう」バイモルフは手短な謝辞を残してメインシャフト・ブロックへ向かう。慌ててサルペンは後を追う。「曹長を見殺しにすることになる。残弾はわずかの筈だ」「彼が、少尉のそばを離れることは、あり得ないよ。あの二人、つまりは、そういうことだ」

「……」

「とにかく急ごう、彼が待ってる」

「彼？」

「210号機だよ。彼、僕と戦いたがってる」

「何だよ、それ」

「僕は、腹が立ってるんだ。恩知らずだよね、人が手塩にかけて、調整してきたのに。彼に出会えたのは、幸運だった。白黒つけたい」バイモルフは人の話など聞いていない。脈絡のない自分の都合ばかり、矢継ぎ早に口走っている。「君には、見届けて貰わないと、いけないから」

メインシャフト上にて

メインシャフトのプラットホームは、2機のライデンが突入した直後に上昇を開始した。敵機は、割に漠然とプラットホーム中央部に待機している。「サルペン、2対1だ。軽く、いこう」いきなりバイモルフが手堅いことを言う。ついさっきまで、白黒つけたいだの、見届けろだのと、偉そうなことを言っていた人間の吐くセリフとは思えない。とは言え、いかに2対1の状況を作り出しうるか、がライデンのような鈍重な機体による戦闘では基本となる。サルペンとて、この提案に異存はなかった。2機のライデンは左右から回り込むように敵を挟み込む隊形をとった。敵はそうはさせまいと、Z走行で漸次前進、どちらかというとバイモルフの方に近づくような軌道をとった。そこでバイモルフは側方につき、足止めの牽制攻撃を行う素振りを見せたところ、敵はひっかかってきた。即座にサルペンはレーザーを撃ち込む。避けられた／　信じられない反応速度だ。サルペンは、バイモルフの言う精神残留効果に関しては懐疑的だったが、多少は信じる気持ちになってきた。今のタイミングは絶好だった。今までのドルカスやアファームドとの戦闘だったら、確実に命中していたはずだ。これを避けられるのは、自分のショット・タイミングを熟知しているものに限られる（ような気がする）。かつて同僚の駆っていた機体だからこそ、なしうる芸当なのだ、と信じたかった。

「サルペン／　どうした？」バイモルフの叱責。慌ててサルペンは我に返る。敵機は遮蔽物を利用してサルペン機を射界に捉えようとしている。ブーストによる高速退避。背後を敵レーザーが流れる。直後、バイモルフ機がジャンプして遮蔽物を飛越、敵背後に回り込んだ。敵はレーザー照射直後だというのに俊敏に反応して、180度反転、ショルダー・アタックをかける。バイモルフは衝撃でバズーカを手放してしまった。……のではなかった。バイモルフはとっさに高速後退して体当たりの衝撃を最低限に抑えつつ、自らバズーカを手放したのだ。その後、素早く右手を伸ばし、マニピュレーターを敵の後頭部に挿入、首根っこを押さえるような姿勢で相手の機体を抱え込んだ。即座にサルペンも後方から組み付き、両腕を押さえ込む。敵は身動きができない。バイモルフは素早く機外に飛び出して敵コクピットブロックを強制開放、間髪を入れずに中に飛び込んでシステムダウンしてしまった。210号機は速やかに活動を停止した。あとは回収を待つばかりだ。

「お見事」サルペンは肩の荷が降りたような気分だった。「案外、あっさりだった」

「前座だからね」バイモルフはバズーカを回収しつつそっけない返事を返す。

「？　なんのこと？」

「とぼけてるんだね。僕等の戦隊から、逃走したライデンは、210号機と214号機。2機いたってのに」

「あ……／」

「今のは囮。214号機だよ。本物の210号機は…」

この時、シャフトはレベル24に到達。

「危ない／」バイモルフが叫ぶ。だが、サルペンは彼の話に気を取られ過ぎていた。集中力が落ち、レベル20の横坑から飛び出した210号機に射線を合わせられた時、一瞬反応が遅れてしまった。放たれるバズーカの弾幕に対して、彼女はしゃがんで直撃をかわすのが精一杯だった。

「え？」210号機の動きは不気味なほどにしなやかで、まるでライデンとは思えなかった。素早くプラットホームに飛び移り、あっと言う間にバイモルフ機と自機の間にサルペン機を置く、絶妙なセットポジションについていた。サルペンは慌ててブーストをかけたが、全然間に合わなかった。彼女の機体はレーザーの直撃を受け、たちまち前のめりに転倒、擱座した。

「サルペン／」バイモルフは、彼なりに少し慌てた。まさか、この程度の状況でサルペン機がやられるとは思っていなかったのである。こんなことなら、もう少ししっかり援護していれば良かった。

「……大丈夫、だ……」ノイズ混じりでサルペンからの応答。

「良かった／」彼女は優秀なパイロットだ。自分と行動を共にしていても、とりあえず邪魔にはならない程度に（これは重要なことだ／）。そしてなにより、自分の一挙一動に、驚いたり怒ったりしてくれるのが面白い。生真面目で飽きない人間だ。退屈なライデン部隊での勤務にうんざりしていたバイモルフは、ようやく手頃な玩具を見つけた気持ちになっていた。今、彼女に死なれては困る。バイモルフは少しだけ本気になることにした。早めにケリをつけてサルペンを救出しなければならない。ちなみに、彼女は重傷だった。コクピット・ブロックは、全損こそ免れたものの、パイロットを完全に守りきるには至らなかったのである。薄まりゆく意識の中、辛うじて生き残っているセンサー群を一般開放モードにして、彼女は周囲の状況を多少なりとも把握しようと努めていた。だが、肉体の方はそう長く持ちこたえられそうになかった。

プラットホーム・エッジ

200号機と210号機。対峙する2機は同じライデンだったが、その機動性能には大きな差があった。かつてバイモルフの乗機であった210号機は、ライデンらしからぬ軽快な動きを示していた（もちろん、これは平素からのバイモルフによる、並々ならぬ調整の賜物だった）。一方、現時点でバイモルフが駆る200号機（かつてのアスコーン機）は、とどのつまり、ただのライデンだった。まともに遊撃戦を行っても、結局走り負けしてしまうことは目に見えていた。彼は決して無茶をするタイプではなかったので、まずは距離をとって回り込んでいった。だが、210号機は、彼我の機動特性の差を十分に認識しているようだった。シャフト中央部の構造物上に飛び乗り、余裕たっぷりにこちらの様子を窺っている。なにをされても回避しきれる自信があるのだろう。

「……バイモルフ……、もうレベル20まで来てる……」

「サルペン、話さないで／」彼女に言われずとも、状況はわかっている。時間がないのだ。プラットホームがレベル16に到達したら、210号機のメインリアクターへの進入を阻むのは極めて困難になる。だが、現状の性能差ではまともに1対1をやって勝てる確率は低い。そもそもライデンという機体は、彼にとって「使えない」機体だった。高速機動戦闘におけるバイモルフの有り余る創造性は、この機体の鈍重なレスポンスにそぐわなかった。やむを得ず、先読み主体の搦め手戦法が主体となっていたわけだが、それは決して彼の本意ではなかった。しかし、バイモルフはあまり悲観していなかった。確かに普段の彼は、（彼曰く）トリッキー且つ緻密な戦闘行動を旨としている。だが、別にそうしたくてやっているわけではない。彼はかなり本気だったし、こんな状況だからこそ自分は何か強烈なヤツをかまさないといけない、と考えてしまうタイプだった。やる時にはやらねばならないし、今はその時だった。

この場合、まず彼は待つことにした。自らプラットホームのコーナーに位置取りして敵を手招きしたのだ。210号機はこの誘いにのった。中央構造物から降下し、牽制射撃を行いながら迫ってくる。バイモルフは適度の回避運動でのらりくらりとかわしながら、敵を引きつけた。そして、ある程度距離がつまってから機体にブーストをかけ、彼我の位置関係を逆転させようとした。逆に敵をコーナーに追いつめたかったのだ。交錯する軌道上からバイモルフは180度反転して210号機の左真横に機体を横付けした。向き直ろうとする敵に対して背部V.コンバータにバズーカの砲口を直付けする。敵の動きが止まった。だが、この時点でバイモルフのバズーカは既に弾切れだった（ちなみに、レーザーも／）。一瞬の

タイムラグでそれを察した210号機は、後方に急加速してバイモルフをプラットホーム外に押し出そうとした。このままだとバイモルフ機は押し出され、奈落の底に転落してしまう。彼はバズーカを投げ捨て、信じられないような瞬発力でわずかに横に身をかわし、10m程の距離を稼いだ。直後、跳躍して窮地を脱しようとする敵に対して、そうはさせじと近寄る。敵はこれを見切った。素早くジャンプを中止、しゃがみ姿勢からのバズーカ攻撃に移行してきた。この時、既にバイモルフは90度反転して再度敵の側方にはりつき、バズーカの銃身を押さえ込もうとする。対する敵の反応は素晴らしかった。銃身を下げてバイモルフ機の勢いをやり過ごし、逆に腕をとって背後に回り込み、再度コーナー・エッジに押し出したのである。死にものぐるいで腕を振りほどき、苦し紛れの跳躍。だが、これこそまさに敵の思うつぼだった。万全の体勢で至近距離からレーザーが照射されたのである。

INVENT SOMETHING ON THE WAY ATTACK

土壇場だった。瞬間、バイモルフは装着された全ての装甲に対してオート・イジェクションをかけた。機体の周囲には、切り放された装甲断片が細かく細分化されて花吹雪のように舞い、撃ち込まれてきたレーザーの光を受けて一斉に輝いた。ライデンは丸裸となり、スケルトン剥きだしの異形の姿へと変貌した。身軽になった機体は、姿勢を崩しつつも明らかに上昇速度を向上させ、結果、バイモルフ機は間一髪の差でレーザーをかわし得た。さらに、空中に浮いたまま上体をひねり、右手でG.ボムを取り出しつつ姿勢の崩れを利用して後方に投擲した（ライデンの腕部は後方への自由度が低いので、本来は後方投擲など望むべくもない）。落下したG.ボムは、プラットホームのコーナー・エッジで無防備な姿を晒す210号機の足元に転がり込む。バイモルフ機は、ボム爆風のあおりを喰ってエッジから転落していく210号機を見届けつつ、頭部からプラットホームに着地（墜落）した。

あらゆることがスローモーションのように進行し、そのすべてが奇跡的だった。

「素晴らしい！」バイモルフは思わず自画自賛した。「こんなことができるのは、僕ぐらいのもんだ！　サルベン、今の、見ててくれた？　これはニュー・バージョンだよ！」すっかり興奮している。

……ニューバージョン？……いったい何のこと？……サルベンには、最早問いかける力も残っていない。

「僕はね、今みたいな冴えまくったヤツを、特別に〝invent something on the way attack（戦闘の真っ最中に、何をすべきかのアイデアをとっさに思いつき、実行するアタック）〟と呼んでいるんだ！　いやー、今のは、バージョン#19として、永遠に僕の記憶に留められてしまうな！」いつにも増して、はしゃぎまくっている。「最初からわかってる訳じゃない。でも、途中で、いきなり思いつくんだ、なにを為すべきかって。で、その時には、もう体が自然に動き始めてる。この感覚、わかるよね？　サルベン？」だが、彼女は既に意識を失っていた。

気が付けば、シャフトはレベル16に到達していた。仕方なく、バイモルフ機は擱座したサルベン機を抱えあげ、十二指腸エリアへと帰投した。

終局

「サルベン、大丈夫？」コクピット・ブロックをこじあけたのだろうか、バイモルフが覗き込んでいる。

「あ、ああ……」息も絶え絶えだったが、彼女は生きていた。「なんとか……」「ん、そう」血まみれの彼女を、決して丁寧とは言い難い扱いでシートから引きずり出したバイモルフは安堵のため息をついた。「いやー、よかった、よかった」

救護班が駆け寄ってくる。どうやら無事生還、ということらしい。体を応急生命維持装置に固定されたサルベンは、虚ろな目をバイモルフに向けた。「助かったのか……」

「ふふ」彼は機嫌が良さそうだった。「当面の敵は、壊滅したよ。レイサム曹長は、やられてしまった。リットー少尉は重傷だったけど、命はとりとめた。そして、君は大丈夫。早く直ってくれると、凄く嬉しい。」

「嬉しい？」

「うん。君と僕とは、いいコンビが、組めそうだからね」

「……」サルベンは部隊配属になってこのかた、これ程までにやるせない気持ちになったことはなかった。いいコンビだって？

「あ、ああ、心配しなくて、いいんだよ」バイモルフは大袈裟な身ぶりでサルベンを安心させるように言葉を補った。「もちろん、僕がサポートに、回るから」

3.総括

被害状況

一連の防御戦闘は、多大な戦果を上げた。のべ5機のHBV-05は、圧倒的に不利な状況下53機の敵VRを撃破したのである。これにより、24番ゲート近傍に集結していた敵VR部隊はほぼ壊滅、遺跡自動防衛機構が試みたリアクター・ブロックの破壊作戦は、それを遂行しうる組織的戦力を失い、ここに頓挫した。だが、損害も大きかった（未損傷の機体は存在しない）。以下に、その状況を列挙する。

⑴HBV-05の全損

◆機体シリアル#　594284

24番ゲート・レベル31内、メインシャフトブロック手前、旧集積所においてレーザーの直撃を受ける。レーザーは左肩部から背部V.コンバータを貫通、炎上して行動不能となる。修理不可能。同機はHBV-05初の全損機体となる。

部隊所属時のコード　205

搭乗パイロット　リットー少尉（重傷）

⑵HBV-05の損傷（回収後、修理されたもの）

◆機体シリアル#　602864

24番ゲート・レベル16内、十二指腸エリア手前で左上腕部にトンファー直撃。続いて転倒時に右腕損傷。その後、駐機場にて胸部から下腹部にかけて8発のハンマーを連続被弾。更に、S字坑道の坑内ガス爆発に巻き込まれて坑道側壁に衝突、行動不能になる。

被害状況

左腕部スケルトンに歪み。右腕マニピュレーター損壊。胸部装甲全壊。コクピットブロックに亀裂。腰部装甲陥没損傷。レーザー照射器は肩部との取り付け部位に破片混入後、溶解癒着。

部隊所属時のコード　213

搭乗パイロット　ジェンキンス曹長（戦死）、後にメレガニー少尉（戦死）

◆機体シリアル#　602941

24番ゲート・レベル16内、十二指腸エリア駐機場にて胸部装甲及び左下脚部に各々3箇所、1箇所のハンマー被弾、上腹部コクピットブロックに至近距離からビームトンファーの直撃を受ける。

被害状況

胸部装甲全壊。コクピットブロックに複数の亀裂。荷電粒子の浸透によりシート部焼失。左下脚部装甲全壊・剥離。左腕マニピュレーター欠損。戦闘中に全装甲の強制排除。

部隊所属時のコード　200

搭乗パイロット　アスコーン大尉（戦死）、後にバイモルフ軍曹

◆機体シリアル#　597873

24番ゲート・レベル31内、メインシャフトブロック手前、旧集積所における戦闘で行動不能となったらしい。側頭部、前胸部、腰部に多数の命中弾。両脚にビームトンファーの直撃。

被害状況

頭部欠損。胸部装甲全壊・剥離。コクピットブロックは圧壊。脚部は全装甲剥離後、強制排除。両腕マニピュレーター破損。右肩部レーザー照射器破損。通信系統故障。各部センサー系故障。制御系故障。

部隊所属時のコード　209

搭乗パイロット　レイサム曹長（戦死）

◆機体シリアル#　601087

24番ゲート・レベル24内、メインシャフト・プラットホーム上にて胸部装甲にレーザーの直撃を受ける。被弾姿勢が適切だったため、全損は免れる。

被害状況

胸部装甲全壊・剥離。コクピットブロックに歪みが生じ、制御機構各部断線。ジェネレーター・ブロックは圧壊。各部センサー系故障。

部隊所属時のコード　207

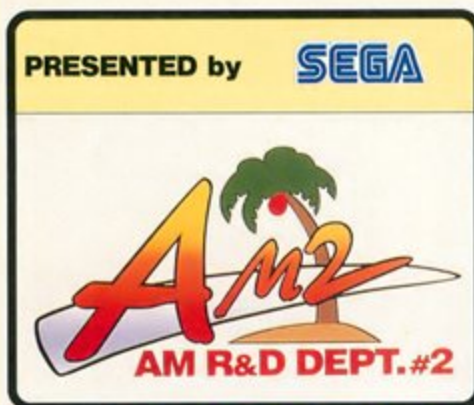
搭乗パイロット　サルベン軍曹（重傷）

その後のHBV-05

「全損1」に対して「敵撃破数53」と言う数字は、開発元であるDN社にとっても衝撃的、且つ魅力的な数字であった（その際、人的損害は無視された）。かつてライデン開発を取り仕切り、後にずさんな生産管理の責任を問われて窮地に陥った社内勢力は息を吹き返し、売り込みに精を出した。しかし、対立する社内主流派は徹底的にこの動きに反発し、結局ライデンの生産が再開されることはなかった。

一方、当のライデン部隊の方は、独立部隊形式の運用法が災いしてか、苦難の道を歩むことになる。結局軍内部では、面倒が起きた時の便利な火消し役的存在として受けとめられ、酷使され続けたのである。損害は絶えることがなかった。

O.M.G.以降、地球圏内で頻発するようになった諸内戦のことごとくに彼らは投入され、補充機体の期待できないライデンは1機、また1機とその数を減らしていった。だが、最激戦区の最も厳しい状況下に姿を現し、満身創痍になりながらも相対する敵をせん滅させていく彼らの活躍は、いつしか前線の兵士達の間で伝説となっていくのである。

（了）

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.33

今回は次回の大発表の連発直前ということで、ちょっと少な目の3ページ構成の「エクスプレスネオ」。その代わり耳寄りな「VF3」の裏技を初公開しちゃうぞ。

TOPICS 1 君はもう見たか!?「VF3」噂の裏技勝ちポーズ!

こ、これはいったい何だっ!? 影丸の頭の上に落下するナゾの物体/ これが以前開発が言っていた「技術のムダ使い」というシロモノなのか!? ちなみに、アドバタイズでスタートボタンを押しているとスタッフクレジットが出るだけでなくアドバタイズの曲も変わるのだ。試してみよう(上)。

『サタマガ』Vol.17の開発インタビュー内でもちょっとだけ話に出た「VF3」の裏技。そろそろ巷でもその一部が噂になっているようだが、今回は勝ちポーズにまつわる裏技のやり方を特別に初公開しよう。出すための条件はそれぞれのキャラにあるが(※詳しくは下参照)、使えるのは影丸、ジャッキー、パイの3キャラのみだ。最後にある開発コメントには残りの裏技の秘密もチラホラ? 必読/

Virtua Fighter 3

CHECK POINT 勝ちポーズ前に「Ⓖ+Ⓟ+Ⓔ+レバー下」を押せ!!

パターン1 ジャッキーと影丸がピースサインで「イエ〜」

ステージと対戦相手は誰でもいいから、各試合の勝利後に入るリプレイ時に"Ⓖ+Ⓟ+Ⓔ+レバー下"を入力しておこう。使用キャラがジャッキーと影丸なら「イエー」と言いつつピースサインを出すぞ。

ジャッキーって「イエー」ってセリフがあるけど、ピースのポーズが似合うよね、なんて会話から生まれた裏技だとか。必見だ。

影丸はイズナ落しの時の声が「イエー」と言ってるように聞こえるということで、同じ裏技が入ったとか。見せられると屈辱。

パターン2 パイがアキラに投げキッス!

パイの時は対戦相手がアキラでエクセレント勝ちという条件付き。上と同じコマンドを入れておけば、投げキッスとともに屈辱の台詞が。

「10年早かったわね」

こちらは一度ボツになった勝ちポーズを裏技で復活させたそうだぞ。

パターン3 なつかしのドリフネタ!? デュラルたらいがガーン!

上の影丸のピースサインにある条件が揃うと、なんとデュラル印の(?)たらいが影丸の頭を直撃(笑)/ 対戦相手は誰でもOK。対戦ステージと勝ち方に注目すれば出せるはずだぞ。

まだまだ裏技はある!?

今回の裏技は比較的知られているものだが、他には「ステージセレクト時にスタートボタンを押して選ぶと、1/16の確率でデュラルステージが出ることがあります。このステージはBGMも違うのでよく聴いてください。あと、あるコマンドで鷹嵐が違うバージョンになる裏技もありますが、巷で言われているセーラー服葵は出ませんよ(片桐)」とも。他にも何かが隠されている!?

AM2研から

裏技の隠し勝ちポーズは、うちの担当プログラマーにドリフ系の笑いネタが好きな人間がいまして(笑)。デュラルのピカピカで、何かとんでもなくくだらないものを作りたいという話から、あのたらいができました。落ち方も正確に物理計算された力作ですので、必見です(笑)。裏技はまだ他に2、3個はありますよ。

TOPICS 2

お待たせ！ 待望の'97年カレンダーは厳選された新作満載!!

「バーチャファイター３」のキャラクターデザイン担当としては、もうおなじみの小島みかさんと（右）と真鍋林檎さん（左）。各キャラ何パターンも用意された中から厳選された最新版を語るぞ。

目元の丸いサングラスに手をかけるジャッキーやソフトクリームを食べる実写バリのパイ、そして「VF3」情報の少なかった中、12月に目元だけ先行公開された葵が出ているということで、大きな話題をまいた昨年の「VF」カレンダー。魅惑の1997年最新版のデキは？

本誌■まずは今まさに作っている最中という、最新のビジュアルを見ながら、いろいろおうかがいしていこうと思いますが、現在の状況は？

小島■各キャラクターのビジュアルについては、ちょうど鈴木部長からOKが出たところですね。どれも、いくつかの候補から絞り込んでいっていたんですが、ほぼこれでいこうとGOサインが出たところです。

本誌■去年のカレンダーもかなりの話題を呼びましたが、今年のもののコンセプトはどんな感じで？

小島■去年のは、基本が100万台記念のゴールドCDポートレートからの流用で、１、２枚だけ新作が入った程度だったんですが、とりあえず全キャラクターを嫌みのない程度に、アイドル風のビジュアルにまとめてみたというのがありますね。それと、絶対の課題として、昨年のものよりいいものにするというのがありました。

本誌■モデリング自体はゲーム中のものと同じなんでしょうか？

真鍋■手とか細かい部分でいじっているところはありますが、ほとんどいっしょです。衣装も水着姿のサラ以外は同じですね。

本誌■サラのポーズもかなり刺激的なんですが、アキラなどは、ちょっと絵画的ですね。

真鍋■サラの水着の色はいろいろ作ったんですが、部長とも検討して、今の豹柄に落ち着きました（笑）。アキラのほうは、いったんレンダリングしたあとにCGの加工処理を加えてあります。ちなみに、パイは「VF３」で一番かわいい勝ちポーズをアレンジしたものになっています。

本誌■今回は各季節の割り振りが去年と違うようですが、キャラの誕生日でひっかけているわけでもないですよね？

小島■順番はそれほどこだわってないものになっていますね。基本的にキャラクターの人気と、グラフィックの内容を考慮して割り振ってます。

本誌■一番手間がかかっているグラフィックは？

小島■今回は６～７人でやっているんですが、手間で言うと、意外と舜帝あたりのが、新しく背景を作っていたりするので、一番時間がかかっていますね。

本誌■当面の目標とかはありますか？

真鍋■去年のカレンダーは、じつはイギリスのカレンダー展に出して１位を取ったそうなんですよ。そういう意味では今年も取れるようないいものを部長も目指していますので、ぜひ期待していてください。

毎月毎月魅惑のVFキャラ達に会える!!

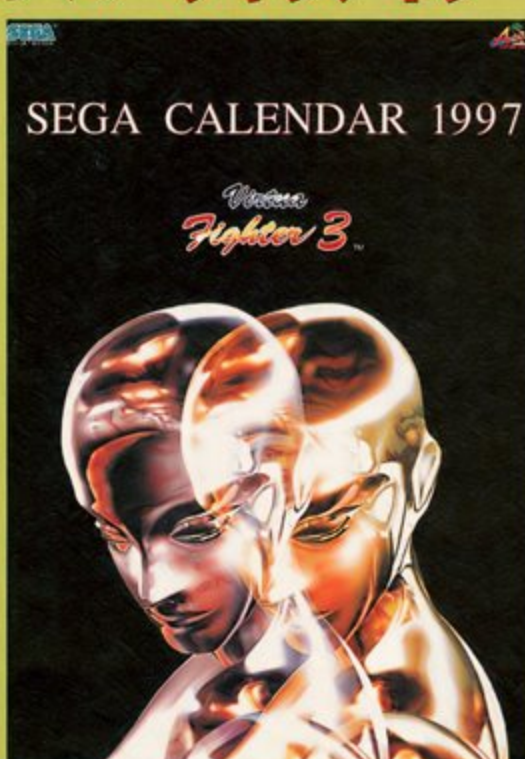
今回のカレンダーは全キャラ新作。ここでちょっとお見せしているものはまだ作業中のものだから変更予定もあるそうだ。

リオンファンやジャッキーファンも思わず見とれてしまうビジュアルばかり。どれも何点かの候補から厳選された逸品だ。

売り切れ必至 Getせよ！

'97年セガ「バーチャファイター」カレンダー11月下旬発売！

セガ店舗や書店等で1,800円なり！

「バーチャファイター３」のデザイナーチームがすべてのビジュアルを直接手掛け、総監修には鈴木裕氏があたっている今回の「SEGA CALENDAR 1997 VIRTUA FIGHTER３」。表紙はおなじみのデュラルのビジュアルに始まり、12月の鷹嵐までの13枚のグラフィックと、最後にオマケのデュラルがついた全14枚綴り（A２サイズ）となっている。発売は11月下旬頃からセガのアミューズメントスポットや、サターンソフト取扱店、ならびに全国書店各店で扱う予定だぞ。ちなみに価格は税込みで1,800円。セガ系列店舗での取り扱い店舗等についてのお問い合わせについては、セガのお客様相談センター（フリーダイヤル／0120-012235）、書店での予約については、本誌巻頭の広告内にある予約注文書を利用すると確実に購入できるぞ（TEL:03-5648-8101／ソフトバンク）。売り切れ必至。見逃すな！

今年のセガファンのカレンダーはもうコレで決まり！　書店でも11月下旬から12月上旬頃には並び始めるはずだから、このデュラルの表紙を見かけたら、ぜひ買おう！

こちらは２月に収録されているラウのビジュアル。各月が終わっても、そのままポスターとしても使えるカッコいいグラフィック満載。次号はプレゼントも出すからぶご期待！

そして次号ではAM2研超ビッグタイトルが２本登場する！

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

ども、ウメです／　これからは私がホストとなり、みなさんからのお便りをガンガン紹介していきます。これからもよろしくね／

リニューアルしてパワーアップ！

AM2研 NET WORKER ウメ

某漫画にも出演中のコージ"ウメちゃん"コスプレ大好き？

ウメ■というわけで、始まりました新生バーチャサーフ、記念すべきイッパツ目のお便りを紹介しましょう／

●ジャッキーはなぜ"革ジャン"を着用しなければならないのでしょうか？　彼のような顔がハンサムで肉体的にもスタイルがいい人は、革ジャンを脱いだ、ただの白いTシャツでも、私は十分イケると思います。

あと、ジェフリーステージのような例えば暑い場所では、スタートの直前で革ジャンを脱いでほうり投げるようなキャラ別のアクションがあると、ますますキャラに人間味が深まるような気がします。(沖縄県・平敷恵)

ウメ■いきなり沖縄からの投稿だぁ。最後の提案、暑いところならではの方の意見ですね。でもでも、戦う直前に服を脱ぐのって、格闘ゲームではお馴染みになりつつありますよね？　だからちょっとどうかとも思いますよ（アレとかソレとか）。

●「女ゴルゴ13」(部長談)ってどんなだ？(京都市・みーのしっぽ)

ウメ■いやいや、よく読んでますねぇ（笑）。じつは私も知りたいんです（答えになってない）。

●「バイパーズ２」は出ないのでしょうか？　あのハニー人気をこのまま終わらせないでくださいっ。

(大分県・稲垣だいすけ)

ウメ■そう／　コミケやコスパにいくと、ハニーのコスプレしてる人がだんだんと少なく……。このまま終わってしまうのか、それとも再びブレイクするかは、AM２研しだいですよね。何らかの形で頑張りたいと思います／

●Kidsのキャラって、戦わせておくには惜しいほどかわいいので、彼らを使ったパズルゲームとかどうでしょう？　個人的には「サラ育成ゲーム」がいいなーと思います。(埼玉県・茅たくみ)

ウメ■かわいいイラスト付きでどうもありがとう。確かに、キッズのキャラっていろいろとできそうですよね。他にも何かアイデアがありましたらぜひ。

●VF３は４ボタンですが、サターンに移植されたら、リアルアーケードVFはどうなるの？(愛知県・高木健児)

ウメ■うーん、どうなると言われても（笑）。あれはホリさんが出されているものですしねぇ。箱には"VF２に最適／"と書かれているんだけど、LRボタンがないので、意外に使いにくいんですよね。

ちなみに、我々AM２研は、アーケードゲームの仕様を決めるときは「サターンに移植されたら」なんてことを、考えていません。アーケードゲームは自動車レースで言えば、F１みたいなもんですから、常に最高でなくてはならないのです。

最後はマジメな話になっちゃいましたが、これからもお便りをお待ちしています。「どうしてもこの人に答えてほしい／」という場合は、私ウメが、責任を持ってAM２研スタッフ内の各担当者本人にコメントさせますよ。

投稿の注意・ご意見・ご質問は、なるべくハガキで。ハガキはタイトルごとに分けてくれるととってもありがたいです。

確かにこの姿のままで、このステージを戦うのは暑いかも　今度は「VF４」に期待？

かわいいキッズのキャラはいろんな応用がききそう？　今後の展開も期待できそう？

はい、今回はページが少なかったけど、次回はAM２研の新作が炸裂します。キーワードはこの人？

AM2研ギャラリー

こうして見ると今年もラインナップが豊富だったAM2研のタイトル。今回も各作品で力作ぞろいです。

◀千葉県・くみP

ちょっと元気な葵ちゃん。たすき姿にはアキラもたじたじ？

◀埼玉県・茅たくみ

すっげーキレイに仕上げてきてくれた３コマ漫画。第１弾はコレ。

◀埼玉県・茅たくみ

あまりにもかわいいので、2つ同時に採用。みんなも楽しんでね。

◀福岡県・獅子の井功

にぎやかで楽しいソニック・ザ・ファイターズ。サターンはまだ？

◀東京都・LONG

ペプシマンキーホルダーのかわいさが……深沢ハニーも好評です。

◀大阪府・美芳児

じつはキッズのグッズは「VF２」を抜くほど多いとか。今後も期待。

ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ＋αが当たるぞ!!

AM２研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

【AM２研Express Neo応募先】AM２研へのご意見、ご質問、イラストなどは、
〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱５F「セガサターンマガジン」編集部「AM２研Express Neo」まで送ってね。

NEW RELEASE TITLE CHECK!

発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月もあと2カ月を切ってしまい、年末ソフトラッシュの前哨戦か!? 久々にラインアップも充実。懐具合も心配になるのでは? こんな時だからこそ、よーく狙いを定めて購入しよう!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
- 櫛田理子
- 青山ようこ
- 出口かおり
- 鈴木あつこ
- 平成太股娘

対戦ゲームって、せっかく技があるのに、その使い方に良心的なかせが付くと辛いね。面白くないとかじゃなく色々な人との駆け引きが楽しいと思うのに。(太股)

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
- 池袋サラ
- ロンドン小林
- 居酒屋
- ガイア佐伯
- ドラ吉

ガイア佐伯から購入のユーノスロードスター(青、ピコ格安)が今ピンチ! 雨の日は肩に水がポツポツ落ちてきます。「雨に唄えば」気分でドラーイブッ!!(ロン)

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
- TETSU
- リアル鈴木
- 絹島不二屋
- ジャムおじさん
- 高坂亮一/他

引越しをした。改めて自分の抱えている荷物の多さに閉口。編集N嬢は「捨てちゃえば」と言ったが、ようやく落ち着いた今、なるほどと思わされた。(高坂)

発売予定ソフト(11月12日~11月22日)

リグロードサーガ2

発売中(11月8日発売)

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- RPG(シミュレーションRPG)
- バックアップ(3コ)
- 1人用

新たなる物語で蘇る!!

1年以上のブランクから目覚め、リグロードサーガの続編がついに登場。

数多くの新システムや豪華キャストに注目!

女性ユーザーズ:前作の不満は解消されたが

前作に比べて操作性がかなり良くなったし、今回から声優も起用して一段と世界にハマりやすくなった感じ。反面、キャラが喋っている間メッセージを飛ばせないのはちょっと。目玉は技数が増えたことだけど、あまり多すぎて混乱しそう。もう1つの目玉は技融合なんだけど、合わせ方しだいで失敗もアリなもんだから、怖くて正直ここぞって時にはあんまり使えないな。とても丁寧に作っていて初心者もとっつきやすいけど、玄人さんにはちょっと物足りないかも。特に序盤の展開は初心者向きすぎてダルくてツライ。(かおり)

7

ハイローラーズ:凝ってるけどだるい

わりと戦闘システムに重点を置いてるRPGですな。攻撃方法の多彩さと立体的な戦闘マップがやや新しめか。でも、凝っている分戦闘が長引くわけで、気が短い俺としては疲れるだけだったりして。敵は要所要所でしか出てこないんだけど、それでも疲れる。そして肝心の物語なんだけど、まず世界観が統一されてなくてイヤ。キャラを登場させるためにこじつけてる感じか。安直な展開もちょっとね……。仲間を集めて悪いヤツをやっつけましょうっていう、お決まりのパターンが見えすぎ。キャラも嫌い。(居酒屋)

5

ゲストライターズ:キャラの掛け合いがいいぞ!

前作と世界観そのままに、バトルシーンや3Dグラフィックが確実にパワーアップしているシミュレーションRPG。キャラの性格づけがしっかりしており、声による演出や、2つの技を合体して強力な技を作れる技融合システムなどの新要素も満載なので、前作をプレイした人はすんなり遊べるハズ。とにかく派手な演出効果でゲームを盛り上げてくれる。細かいところまでバランスよく仕上がっているのだが、高低差を生かした戦略を、と銘打っているわりには、高さの概念が生かしきれていないのでは?(新明)

7

電脳戦機バーチャロン

11月29日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	難	8.33

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦アクション)
- バックアップ(タイムなど)
- 1人~2人用
- ツインスティック対応

ロボットものの真打ち登場!!

現在も好評稼働中の対戦ロボット格闘ゲームが早くも登場。分割画面による対戦も実現!!

使える機体は8機種の他、隠しキャラもいるぞ。

女性ユーザーズ:SFアニメの世界にジャックイン

SFアニメの世界とオーバーラップする設定に、プレイヤーの士気が鼓舞されてなかなか燃える。アーケード版に見劣りしないスピード感も爽快! 武器は3種類だけ、カスタムの必要もなく、このテのタイプのゲームにしてはわかりやすい作りなのだが、マニアックな空気が漂っているのは、対戦格闘ライクな攻撃のアプローチが必要なせいかも。期待の対戦は、画面分割で行われるため、正直見にくい。将来の通信対戦対応に期待したいところ。ツインスティックはあくまで雰囲気を楽しみたい人にいいかもね。(櫛田)

8

ハイローラーズ:入り口に大きな垣根があるゲーム

移植のツボはある程度押さえられている。サターンでじっくり練習できるというチャンスが与えられるという面では、動きもきっちりフォローされ、非常に好印象でしょう。しかし、まともに対戦できるようになるまでが大変なことは間違いない。トレーニングモードあたりを付けて、ゲームシステムを把握させるような仕掛けがほしいところ。CPU戦のジグラットがなんだかちょっと強いような気が(弾よけしにくい)するしね。オリジナルをやりこんだ人には、フル画面対戦がないのが残念。あの対戦画面はつらい。(ガイア)

8

ゲストライターズ:通信対戦してぇ~!!!!

アーケード版の発売から1年。あのバーチャロンがついに家で遊べるときがきた。もともとMODEL2を2枚使っているソフトだけに、この移植は偉業といえるだろう。コマ数が1/60から1/30に落ちているにも関わらず、再現度は高く、プレイしても違和感がさほど感じられないというのは凄い。もちろんアラがないこともないが、それは評価が揺らぐほどのものではないので見逃そう。ただ分割対戦も味があっていいが、通信対戦がないのはやはり寂しい。「ラリープラス」のような別バージョンの登場が待ち遠しい。(TETSU)

9

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

プリクラ大作戦

11月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●アトラス
- ●6,800円(全年齢推奨)
- ●ACT(シューティングアクション)
- ●制限コンティニュー制
- ●1人～2人用(協力)

クラファン必見!!
豪血寺でおなじみのクラらがアクションゲームで登場。ミラクルミラーでへんし～ん!!

カワイイ動物達を助けるとピュアエッグが成長。

女性ユーザーズ　可愛いものに言うことなし

グラフィック、キャラクターは、男女問わずこの類のファンにはもうタマらんでしょう。お約束の豪華オープニングアニメや美麗なCGをじっくり堪能できるキャラクター紹介モードなどは家庭用ならではの特権ね。が、思いきり狙った見かけに反して(?)、中味は正統派のアクション。X68k全盛期の頃に続出した高レベルのアクションゲームを彷彿とさせるかも。難しすぎず簡単すぎない難易度、奇をてらい過ぎない程度に凝った仕掛け。そのあたりのバランス調整もお見事。次回作は男の子キャラでお願いしますね／(ようこ)

ハイローラーズ　ていねいな作りだけど

こんなゲームありましたね、的なブツですな。よく言えばオーソドックスで堅実な作り、悪く言えばわりと普通なアクションゲーム。まあ、普通っぽい分取っつきやすいし、敵が連鎖で倒せるなんて細かい仕掛けも悪くはない。でも、結局はステージを進みながらピコピコ弾とか撃ったりして敵を倒すだけだしね。変身系美少女キャラと声優を抜いたら、本当にただのアクションゲームに手を加えただけっスわ。見た目のかわいさと裏腹に難しめだけど、コギャルやらオオギャルはイケるのかも。俺的には萎えぎみ。(居酒屋)

7

ゲストライターズ　似てるのに似ていない!?

「あのゲーム」に似ているというのは誰かが書くだろうから書かないが、ゲームはけっこう淡泊。弾を避けて撃つだけというシューティングに近いノリなわりに、爽快感がいまひとつない。また、ジャンプ要素もないため地面が浮遊しているという設定も薄れてしまっている。ST-Vだけに、アーケード版発売から移植までのフットワークの良さは認めるが、ゲーム自体をもう少し楽しめるような工夫も欲しかった。ま、キャラゲーとして考えるのなら、これでもいいのかな!?　キャラはかわいいし、グラフィックもいいしね。(TETSU)

デジタルピンボール ネクロノミコン

11月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

- ●KAZe
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ETC(ピンボール)
- ●バックアップ(スコアなど)
- ●1人～2人用(対戦)

ハイレンの美麗さで迫る！
あのカゼが制作するピンボール最新版。形、音、フィーチャーもパワーアップ!!

怒涛の7ボールマルチに酔いしれろ!!

女性ユーザーズ　ただ撃つだけでも飽きないけど……

今でもMDのドラゴンズリベンジを遊び続けているというくらいピンボールは大好き、かつ最近ピンボールゲームで着実にヒット作を出しているKAZeさんが制作ということで期待していました。予想以上に演出が派手／　ボールの動きに納得／音楽ノリノリ／　グラフィックが怖いほど美麗／　初心者はただ打っていても楽しいはず。でも、ルールを知るといっそう病みつきになるんです。そこで必要な説明モードも手を抜いていない。感心／　なぜネクロノミコン?　OPにそこまで凝らなくても、と言うのは野暮ね。(ようこ)

ハイローラーズ　もっと面白い台を参考にして／

格段の技術進歩、また前作以上にストーリー性を持たせている点はいい。しかしピンボールマニアとして言わせてもらえば、相変わらず台ごとにフィーチャーの違いがなく、フリッパーのタッチが前作とほとんど同じで、取っつきやすい反面、飽きるのも早い。待望のオンラインヘルプは紙と同じだし。よく研究はしているが、最近の台の悪いところばかりマネして、開発者がかつての名作の良い部分をどう思っているか聞いてみたい。技術はあるんだから「Hi-Speed」や「T2」のような、面白い台を研究してほしい。(ドラ吉)

ゲストライターズ　いい雰囲気出てます

マニアな人には人気の「クトゥルー神話」をモチーフにしたのは個人的に好み。サウンドやムービーもその雰囲気を十分出していてグー。もちろん、玉の軌道やフリッパーの感じなどピンボールの基本もバッチリ。フィーチャーも1つ1つは難しくないが、複合したものを取るのは歯ごたえがあるので、初級者から上級者まで楽しめるのでは。難点を言えば、盤面が狭いこと。マルチボール(特に7ボール)がやり辛く、実機のようにはさばききれない。また全体のストーリーが見えないので感情移入が少ししにくいかな。(爆弾岩)

7

上海 Great Moments

11月15日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

- ●サンソフト
- ●6,500円(全年齢推奨)
- ●PUZ(麻雀牌パズル)
- ●バックアップ(5コ)
- ●1人～2人用●マウス対応

麻薬的中毒患者続出?
おなじみ「上海」がバリエーション豊かにサターンに帰ってきた!!　ゲームは4種類。

牌の種類も8種類に。消すとアニメするぞ!!

女性ユーザーズ　牌に凝ればいいってもんじゃぁ

今回は牌の絵柄と牌を取った時のアニメーションに力を入れているみたい。でもいちいちアニメ見てると読み込みが多くてね。1回の読み込み時間自体は我慢の範疇なんだけど、それが面クリアまでに70回以上あるのは正直イライラしちゃう。それと牌の絵柄に愛は感じるんだけど、いかんせん見づらい。まして春夏秋冬みたく1つずつしかない牌なんて、絵柄牌にしたらどれと合わせていいのか。クリア後のビジュアルはなんかすごいよね、中国してて。ま、上海以外の似たようなパズルゲームもできるからいいかな。(かおり)

ハイローラーズ　上級者はアクションモードが◎！

名作パズル「上海」関連の集大成といった作品。基本的な遊び方はオリジナルと同じですが、サターン版はチャオ先生のヒントムービーやモーフィングアニメ、牌絵柄チェンジという〝演出〟面が大幅にパワーアップしてるところがウリ(ま、本音を言えばどれも過剰サービスすぎて、結局シンプルな設定が一番遊びやすいとオチになると思うが)。アクション上海モードも、ワイワイ言いつつ結構アツくなってしまいました。解説お姉さんのチャオ先生もラブリー。…ゴメン、今うそついた。ただその微妙な配役もまたよし。(ロンドン)

8

ゲストライターズ　基本は変えようがないね

ムービーやゲームのバリエーション、ヒントやアドバイスなどの細かなオプションは、これでもかとばかりにいろいろ盛り込まれた贅沢な1本。とはいえ、基本は「上海」なので、実際にプレイしてみると、あまりバリエーション豊富な感じはしない。全般的にプレイヤー側に立った親切設計を基調にしているが、牌が消える時のモーフィング処理が必要だったかは疑問。牌の種類ごとに異なるアニメが見られるのも「上海」というゲームにとって蛇足では?　設定でオフにできるのでさほど問題ではないが。(高坂)

発売予定ソフト

女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

風水先生

11月15日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- ●HAMLET(博報堂)
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SLG(都市育成シミュレーション)
- ●バックアップ(1コ)
- ●1人用

これで家を建てればバッチリ!?

風水という一風変わった要素を取り入れた都市育成シミュレーション。気の流れがカギ。

作家としても著名な荒俣宏氏がゲームを監修。

女性ユーザーズ　全体的に粗いのよねえ

要は街の道路を川に見立てて空気の流れを良くすればいいらしいんだけど、実際プレイしてみてもなんとなくって感じでしか風水学のことはわかんなかった。それでも建物を移動させて(って考えも凄いよな)、見違えるほどきれいになるとちょっとうれしかったりするのよね。でもポリゴンで作成されたにもかかわらず建物が実にヘボい。それと道路を曲がる時にかなり注意しないと引っかかりを感じて操作性最悪です。先へ進むどころか後退してたりするってのは何ざんしょ。着眼点はかなり面白かったんだけどね。(かおり)

5

ハイローラーズ　やべ、風水詳しくなっちゃうよ!

最初は「カクカクした動きとヘボいポリゴンがヤケに目立つゲームだな」とあまりイイ印象を受けなかったんですが、ある程度やり込むと「ココはネ、あの建物のおかげで悪い気を受けてるんだよネ」と、いっぱしの風水師(怪しげ)っぽい知識が得られちゃう自分を発見して驚きました。見た目と違い、中身は本格的かつフレンドリー。気の流れをコントロールするためのコンダラーや木火土金水(もっかどごんすい、と読む!)の五行理論を覚え、風水が操れるようになるとハマり出す。荒俣先生によるムービーもグー。(ロンドン)

7

ゲストライターズ　なかなか楽しい箱庭ソフト

いわゆるシム風水。立派な風水師(乱暴に言えば都市デザイナーか)になるために与えられた課題をこなしていきます。発表された時点から気にしていたのですが、やってみるとちゃんと遊べるので安心しました。ボロボロな工場も、良い場所に移せば立派になってトラックも止まります。いわゆる気の流れや五行の相性など、実生活にも生かせそうなネタは勉強になります。ただ、全体MAPがないのはなんとも不親切。ボーナスゲームもあって気晴らしには最適なんですけどね。アイテムも豊富で長く楽しめそう。(網島)

7

アイアンマン/XO

11月22日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- ●アクレイムジャパン
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ACT(スクロールアクション)
- ●制限コンティニュー制
- ●1人〜2人用(協力)

コミックスヒーローが大暴れ!

アメコミヒーローが2人が活躍するアクションゲーム。悪の手から世界を救うのだ。

コスミックキューブを取り戻せ! 全7面。

女性ユーザーズ　ちょっと地味じゃない?

アイアンマンというド派手なアメコミキャラが活躍するゲームだというのにステージ全体が地味すぎる気がします。実をいうとタイトルを聞いた時は、無意味に派手な、某格闘ゲームに出演したときのような攻撃を期待してました。で、実際見てみるとまるで〇パイダーマンのような隠密ぶり。そこが私には良くも悪くも期待を裏切られたところです。ゲーム自体のアクションは奥行きからの攻撃などのひねりもある、スマートな横スクロールもの。ゲームのテンポも良いのでサクッと遊べるゲームですね。(あつこ)

6

ハイローラーズ　昔のゲームっぽいけどイイね

メガドラ時代によくあった〝海外モノ横スクロールアクション〟のサターン版。当然グラフィック面が昔のものよりグレードアップしているワケですが、やっぱり内容は古めかも。とはいえゲーム自体はマジメに作られているし、アメコミっぽい雰囲気自体はカッコイイ。なので、温故知新な気持ちで実は結構楽しく遊べちゃったりします。洋モノ系の濃い作品が好きな人か、〝マーブルコミック野郎〟な人にはオススメ(かなり限定形)。個人的には、マップ間のつなぎをもっとわかりやすくしてほしかったかな。(ロンドン)

6

ゲストライターズ　メガドラ的ノリ作品

アクションゲームとしてはシステムは古く、一昔前のメガドラ作品のようだ。これを普通の人がプレイするにはかなりキツいかもしれないが、メガドラ黄金時代のクセのあるアクションが好きな人には意外に合うかもしれない。実際俺も遊んでしまったクチで、個人的に推したい作品ではある。アイアンマンやXOの存在があまりにもマイナーだし、印象も暗く、メジャー路線には残れなさそう。だが、こういうカオスなソフトは必要だと思うのだが、どうか。ただバランスの悪さとアクセスの長さには頭が痛くなるかも。(TETSU)

7

NFL クォーターバッククラブ'97

11月22日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	5.33

- ●アクレイムジャパン
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SPT(アメリカンフットボール)
- ●バックアップ(1コ)
- ●1人〜12人用(対戦)

本場の雰囲気が味わえる!?

NFLの選手がすべて実名で登場するアメフトソフト。もちろんデータは最新版。

フォーメーションはなんと430種類を用意。

女性ユーザーズ　スリリングなパスプレイ

まず、データ面だが、調子が再び上向きはじめたシカゴベアーズの個性派選手陣など、最新の実名情報がしっかりフォローされていて〇。次にゲームシステムだが、フォーメーションをイチイチ考えるシミュレーション性より、とりあえず動いて戦うアクション性が強くうち出されており、パスプレイはスリリングに楽しめる。が、やはり従来通り、思うように走れず、力と力が衝突する荒々しさも表現しきれていないように思える。その反面、選手の背番号が1人1人違うなど、細かいところへの配慮はスゴイのだが。(櫛田)

6

ハイローラーズ　ルール知らなきゃねぇ

始めに言っておくが、俺はアメフトが好きだし、その手のゲームもひと通り目を通している。そういった目からこのゲームを見た場合、本当によくできていると思う。見せ方もしっかりしているし、アメリカでは定着しているアメフトゲーの操作系もある程度網羅している。これが日本での流行りのスポーツだったらと、アメフトゲーをレビューする時、毎回感じている。だが、はっきり言って日本では流行っていない。つまり知らない人が多いんだから、並行輸入するだけではなくて日本語化するとかしてほしい。(池サラ)

5

ゲストライターズ　初心者にはチト辛いやネ

個人的には、NFLをちょこっと見るくらい、選手もエイクマンを知ってるくらいのフットボールミーハーなんだけど、こりゃ結構ツライ。せめてローカライズくらいはしてほしかったですな。ともかくルールを知らないと遊ぶのがツライと思った方がヨイです。ただ、ミーハーなりに見たところでも、フォーメーションは結構豊富で、アクション性でもディフェンスを交わす動作ができたりとイイ感じ。スピード感や迫力もあるんで、やりこめればイケる線かも。リーグモードでは実戦さながらに長く遊べるしネ。(柴山)

5

発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ

戦国ブレード

11月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66

●アトラス
●6,800円(全年齢推奨・2枚組)
●SHT(横スクロールシューティング)
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用(協力)

オリエンタルな風味満載!?

彩京が送る戦国活劇シューティング。アーケード版をさらにパワーアップ!

イラストなどオマケ満載の付属CDは必見。

女性ユーザーズ：相変わらずファンサービス多し

おまけディスクのサービスは「ガンバード」と同じく見応え十分。個人的にはアインの占いがかなりお気に入りなのですが。もちろん本編もアーケード版が好きな人にも満足できるデキです。オリジナルの中間デモもファンサービス満載。難易度もお手頃、2人対戦でさらに楽しいデモなどキャラクターに惹かれているシューティング初心者にもオススメ。逆に硬派シューターには難易度の低さとステージ数の少なさが満足できないところかも。おまけディスクとこよりの巨乳にクラっときた人は絶対買いでしょ。（あつこ）

8

ハイローラーズ：オマケの画面レイアウトがナイス

ゲーム本編の移植度が高いのはもうなんか当たり前という感じ。サターン用にキャラがセリフを喋るのも、華美にならない程度にゲームにアクセントを加えていて○ですな。アクセススピードもなかなか早いと思うし。オマケの方も、かなりデータが詰まっている感じがして◎。特に、キャラクター設定関係のコーナーのレイアウトなんかに、センスのよさ（原画のアングルをうまく生かしてる）を感じますな。ファンなら迷うことなくこの2枚目のために買ってもよいかも。ゲーム難度はやや高めです。（ガイア）

8

ゲストライターズ：東亜なき今、彩京か!?

まず、移植度は○。SS版オリジナル要素の声優の演出、サウンドのバージョンアップ等も良質。ゲーム自体も、横シューティングのツボを心得た作り（弾の軌道や敵の出現パターン）になっており好感が持てる。キャラクターも個性的で、様々な攻略が楽しめるであろう。ただ、1つ要望を挙げるとすれば、ステージ上の演出がもう少しハデでもよかったような気がする。オマケの「戦国瓦版」に関しては、これだけでもデータベースとしての商品価値がありそう。ハイレゾモードで観るキャライラストは圧巻!!（リアル）

7

FIST

11月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　 平均点 3.66

●イマジニア
●6,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用(対戦)

強く逞しいアイドルを目指して

8人のアイドル戦士がテレビ出演をかけ闘うポリゴン格闘ゲーム。システムも本格!?

もちろん豪華声優陣によるボイスもバッチリ。

女性ユーザーズ：つまらなくはないが……

個人的には妙に弾む空中コンボが楽しめました。かぶりものをしているキャラクターや、技名を叫ぶ間抜けなところも笑えます。しかしゲームとしての基本的なところに疑問アリ。例えば、相手が技を出すのを見てから反撃しても、簡単につぶすことができる出の速い技や、ガードさえすれば反撃にどんな技でも入れることができるような硬直の長い技など、技ごとの性能差がありすぎ。加えて、前後の動きがあまりにも遅い。これでは普通のプレイができません。やっぱり全体的にバランスがとれていないのでは？（太股）

4

ハイローラーズ：格闘？それともギャルゲー？

可愛い女の子達をメインにした格闘ゲーム……のはずなのだがなんか違う。確かにイラストの絵は好きな人は好きそうだが、それがポリゴンになったのを見ると情けないぐらいヘン。光源処理とか、グローとかいろいろやっているのは見た感じよくわかる。投げ技のモーションとかも結構奇麗ではある。だが、実際のプレイ感覚はというと、おもちゃのボクシングゲームのようにガチャガチャボタン叩いて遊んでいるっていうのにかなり近い。もう少し、駆け引きを楽しめるなど、どうにかならなかったのかな？（池サラ）

3

ゲストライターズ：キャラクターは大切にね

プリティファイターXは、各キャラごとのカルトなムービーと、止め絵のCGというウリがあったけど、今回の売りは3Dポリゴンらしい。1、2度クリアしてみたけど、スタッフロールすら出なかったのはなぜ？基本的にはキャラゲーの範疇に入ると思うのに、肩すかしをくらった気分。しゃがみガード＋下キックだけで勝てるゲーム性にも大いに問題あり。あまりにもバランスが悪すぎるのでは？　限定CD＆ポスターも最近は食傷気味。個人的に好きだった桃山愛や青山真琳のポリゴン表情が無惨で、泣きたい気分。（網島）

4

マジックカーペット

12月6日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

●EAV
●5,800/7,800円(通常版/マルコン同梱版)
●SHT(3Dシューティング)
●バックアップ(5コ)
●1人用●マルコン対応

魔法の絨毯で空を飛ぼう!!

イギリスの名匠、ブルフロッグ社の3Dシューティングがマルコン対応で登場!!

敵を倒しマナを集め世界のバランスを取り戻せ。

女性ユーザーズ：独特の浮遊感が好奇心を刺激

この作品にパソコンで初めて出会ったときには、その発想と表現力に衝撃を受けたものだ。あれからかなりの年月が経った今、あの時の感動の鮮度を保つためには、もっとスピード面や見せ方に工夫が必要だったのでは。また、ウリだったアラビアンムードいっぱいのグラフィックが、平凡な雰囲気に仕上がっているため、エキゾチックなおとぎ話の世界からひき離され、魔法を操る魅力も半減。とはいえ、カーペットで上空を移動する、独特のフニャフニャした浮遊感はイキてており、好奇心をくすぐられる。（楠田）

6

ハイローラーズ：アバウトな浮遊感が気持ちイイ

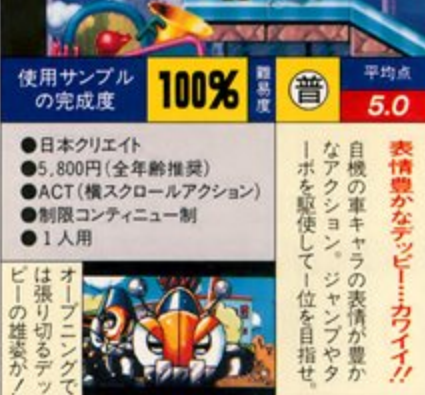
さすがは英ブルフロッグ社。今回も期待を裏切らないセンスの良さが光ってる。元はパソコン版からの移植なんですが、聞くところによるとパソコン版はメチャメチャスピードが速いんだとか。ただ、私のように元のパソコン版を知らない人だったら、ストレスなく楽しめるでしょう。空飛ぶ絨毯の乗り心地は、〝ビューン!〟というより〝ふわふわ〟。各面も「やさしいけどキチンと達成感が味わえる」難易度設定なので幅広い層にオススメ。良質な海外モノの雰囲気を味わうなら現時点でコレがいい感じ。（ロンドン）

7

ゲストライターズ：名作ゆえに気になる欠点

ブルフロッグらしく適度に頭を使うゲームで、遊んでいて気持ちがいい。空を飛ぶ感覚もいいし、グラフィックにも味がある。何より敵の魔法使いを倒した時や後半戦で派手な呪文を使った時の爽快感はすごい。しかし操作に難アリ。パソコン版では、ジョイスティック＋キーボードで遊んでいたけど、その快適さと比べるとパッドでの操作は地獄。マルコンでも厳しい。画面スピードもひと昔前のパソコン比べても遅く感じるから、今どきの速いゲームに慣れている人にはちょっと。対戦モードがないのも寂しいかな。（OLIX）

8

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ
ステークスウイナー GⅠ完全制覇への道 11月22日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.33 ●SNK/ザウルス ●5,800円(全年齢推奨) ●ACT(競馬アクション) ●パスワード制 ●1人～2人用(対戦) **叩いて叩いて……だけじゃダメ!** ザウルス初参入は自分が馬を操るという移植競馬アクション。馬への愛着も倍増!? 調教はボーナスステージ的存在。連打が命だぞ!	**何だかさみしい……** 色々難しいインブリードなどを考えなくてもいいので、そういう単純なところが楽しい。ひと目でわかる馬の能力や、ボタンの連打とキー操作だけで調教できる簡単さが嬉しいですね。簡単な調教で徐々に能力を上げていくと、だんだんレースが楽になっていく、その目で見える成果が面白いです。ただ、アーケード版の時はアバウトなペース配分で、もっと単純に勝てたような気がします。追加要素も少なくて、物足りない感じに思えるし。サターン版は厳しすぎて、私はすぐに破産になっちゃいました。(大股) **5**	**演出面に寂しさが……** オリジナルと比べ、グラフィックなどにあまり手を加えていないところは、「見た目よりは中身で勝負」的なストレートさで好感が持てる反面、ちょっと演出で寂しさを感じた。システム的にもまとまっている感じ。まとまりがよすぎて、逆に「難しい」という感覚がダイレクトに伝わってくる。その難しさもあってか、馬関係に興味のない人には、パラメーターの数値の代理競争に見えがちなのが残念。実際のレースシーンで馬を操れるのはおもしろいけど、もう少しそれ自体を盛り上げるような仕掛けが必要かも。(ガイア) **7**	**叩いて叩いて……って、アレ!?** 競馬のアクションゲームとして、アーケードではもうおなじみといった作品。そこで当然、移植度は? という疑問を持つと思うけど、どうぞご安心されよ。種付けしてオリジナルの競走馬を作れるは、そいつに名前をつけられるは、出走レースを選択できるは……とかなり家庭用としてパワーアップしているのだ! 最近の競馬ゲーは、データ主体のシミュレーションが濫発され、リアルさを追求する方向性になっているけど、このゲームは、簡単な操作性で肩ひじ張らずにプレイできるところが最大の功労だよね。(タカ)
TRYRUSH DEPPY 11月22日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 5.0 ●日本クリエイト ●5,800円(全年齢推奨) ●ACT(横スクロールアクション) ●制限コンティニュー制 ●1人用 **表情豊かなデッピー……カワイイ!!** 自機の車キャラの表情が豊かなアクション。ジャンプやターボを駆使して一位を目指せ。 オープニングでは張り切るデッピーの雄姿か!	**なんですぐガス欠しちゃうの?** ステージの可愛らしさとキャラクターのオーバーアクションはすごく好みです。演出もアメリカンな雰囲気が好きな人なら気にいると思うよ。ただ、いかんせん難易度が高い、というよりは操作に馴染めなくて、私の腕では先に進めませんでした。今までのアクションものとは違う、この車を手足のように動かせる人は、ステージを駆け抜けるスピード感と敵を蹴散らす攻撃が楽しめるはず。ただしすぐに燃料切れを起こしてしまうので、その辺のバランスは初心者につらいところ。ちょっと上級者向けなのかな?(あつこ) **6**	**一部爽快、全体的にダメ** んんんん……。「ソニック」に似てるけど越えてないというか。大ざっぱな印象を受けるのは絵柄のせいなのか、それとも仕掛けの少なさとショボさなのか……。キャラを動かしてても、あんまり楽しさを感じず、地味に進んでいく。驚きとか恐怖とか、そういうアクションゲームを楽しくする要素が足りなすぎる。ステージを進めるための作業をしてるようだったな。プレイ中の俺は、きっとマグロっぽかったはずだ。オリジナルの味付けであるドラマシステムとかも、ゲーム中では非常にわかりにくい。とほほん。(居酒屋) **4**	**演出に疑問** 操作感覚、グラフィック、色使いそれに仕掛けなど、メガドラのソフトを彷彿とさせる作り。ひと世代前の機種ならそこそこ評価されたかもしれないが、今となっては、すべてにおいて古さを感じてしまう。またせっかくキャラに性格づけがなされているのに、演出として、それが生かされているように見えない。キャラすべてに声優をあてろとは言わないが、ステージごとに順位を表示したり、実況のみ声優を起用するというだけでもレースをしているという雰囲気をもっと出せたし、キャラも立ったのでは?(高坂)
編集部総評 2P対戦が議論されそうだが、「バーチャロン」の優位は崩れそうにない感じ。その他もなかなかの佳作揃い。次回はいよいよ「コップ2」が登場! 次回も必見!!	リグ2・バーチャロンはRPG・格闘(?)ファンの域を越えてぜひ多くの人にプレイして欲しいですね。ネクロノミコンとステークスウィナーは何回も楽しめてお買得。(ようこ)	アーケード版にしりごみしてた人は「バーチャロン」でピコピコですな。あとは、佳作ソフトが大漁といった感じ。年末に向けて財布のヒモを引き締めねばという気も。(ガイア)	年末の大作第1弾のバーチャロンが確実。ツインスティックも欲しいけど、お金がなければパッドで楽しむのも一興。「ネクロノミコン」のきめ細かい仕事も捨てがたい。(TETSU)

新着ソフトチェック!!

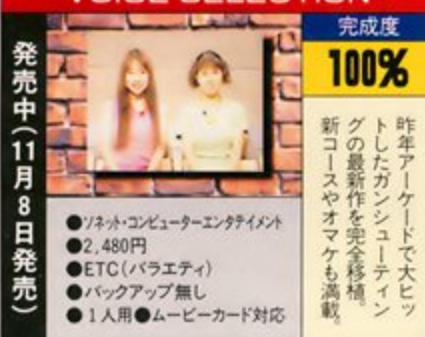
今回は完成サンプルが間に合わなかった「バーチャコップ2」とメイキングもののソフトを紹介。期待の移植作だけにデキが気になるところ。次回でレビューを行うぞ!

MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION

発売中(11月8日発売)

完成度 100%

●ソネット・コンピューターエンタテイメント
●2,480円
●ETC(バラエティ)
●バックアップ無し
●1人用●ムービーカード対応

昨年アーケードで大ヒットしたガンシューティングの最新作を完全移植。新コースやオマケも満載。

設定資料はキャラ、背景、絵コンテを合わせ、30枚を収録。前作のメイキング編と同じく、本命はやはり声優インタビューだろう。本編に出演する氷上恭子、宮村優子、三石琴乃、冬馬由美にそれぞれ10の設問に答えてもらうというもので、若本規夫のナレーションもシブい。またCRIが開発した新しい動画技術MPEG Sofdecのおかげで、トゥルーモーションもかくやというザラツキのないムービーに仕上がっていて、声優ディスクとして捉えてもこの値段は悪くない。(PP)

バーチャコップ2

11月22日発売

完成度 100%

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(ガンシューティング)
●1人～2人用(協力)
●バーチャガン対応

12月に発売される本編の予告編、前作のあらすじや予告編、設定資料、声優インタビューを満載。

昨年末サターンで「1」が発売され、品切れ店も続出した「バーチャコップ」シリーズの最新作がついに登場する。サターン版の画面が公開され始めた最初の頃は、正直不安な部分もあったのが、この原稿を書いている締切ギリギリで入手したマスター版は非常に完成度が上がっていてまさに大満足の内容だった。特にステージ3の新コースはアーケード版をやり込んだ人にも超オススメ。元が「1」に比べややマニアックな点で好みが分かれるが、豊富な内容で帳消しだろう。(ジャム)

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

湾岸デッドヒート+リアルアレンジ ●パック・イン・ビデオ

64bit級 車種が増える

静岡県・藤巻博志・26歳

選択できる車種が増える裏技だ。シナリオモードでステージ1からボーナスステージまでをすべて1位でゴールする。すると、夜のステージが出現し、同時にナイトメア、フェニックス、サーベルタイガーの3種類の車が選択できるようになる。続けて、夜のステージでもすべて1位を取ると、真のエンディングが流れる他、ロードバスター(トラック)、オーバーロード(ヘリ型の車)の2台が選択可能になる。ハイスペックの車ばかりなので好タイムが狙えるぞ。

まずは気合でステージ1からボーナスまで1位を取る。

この3台はどのモードでも選択できる。バトルモードが熱いぞ。

夜のステージも全コースで1位を取らなくてはならない。2位以下ならリスタートしよう。

外見はトラックとヘリコプター。性能は抜群で、特に2台目はスペックがすべてMAXだ。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ●コナミ

16bit級 コアラだまで遊ぼう

岡山県・村上良雄

玉がすべてコアラになってしまう裏技だ。名前を入力するときに「しりつ」と入力して決定し、Bでキャンセル、次に「きらめき」と入力して同様にキャンセルする。最後に「こうこう」と決定しゲームを始めると、玉がすべて、ちょっと怖い顔のコアラ玉になるぞ。

一風変わった対戦がしたい人にオススメします。並んだコアラの顔は結構不気味だ。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ●コナミ

16bit級 対戦中のセリフが聞ける

福岡県・坂田匡彦・22歳

女の子のセリフが聞ける裏技だ。まず、根性モードでクリアし、オプションの「思い出」でセリフが聞きたい女の子のエンディングを見る。あとは、エアメールが届いてメッセージを言う画面で、下の表のボタンを押せばOKだ。

この画面でボタンを押す。16種類のセリフが聞けるぞ。

L+上	2連鎖	X+上	小連鎖への反撃
L+右	3連鎖	X+右	勝ち
L+下	4連鎖	X+下	コンティニューカウントダウン
L+左	5連鎖	X+左	コンティニュー決定
R+上	6連鎖以上	Y+上	小連鎖を受けたとき
R+右	連鎖終了時	Y+右	ひとりごと
R+下	大連鎖を受けたとき	Y+下	ポーズ
R+左	大連鎖への反撃	Y+左	キャラクター決定時

エイリアントリロジー ●アクレイムジャパン

32bit級 パスワードの効果

大阪府・おまりい・25歳

決まったパスワードを入力するとゲーム中に様々な効果があるぞ。

●弾数無限…F1LLMYPOCK1TS

●武器セレクト

…………F1SH1NGFORGVNS

●面セレクト ………FLYTO＊＊

(＊＊はステージ数を入れる)

オプションでパスワードを選び、入力後ゲームをスタートする。

武器セレクトを使えば、初めからこんなにすごい武器が使える。初心者にうれしい裏技だ。

面セレクトの数値は00~34まで。いきなり最終面から始めることもできる。

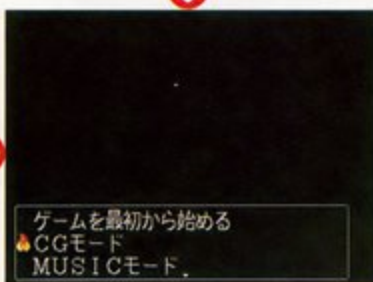
32bit級 神秘の世界エルハザード ●パイオニアLDC

オプションが増える

宮城県・跡部泰介・16歳

用意されている8つのエンディングをすべて見ると、最後に「オールエンディングクリア」と表示される。その後タイトル画面に戻り「New Game」を選ぶと「CGモード」、「MUSICモード」、「MOVIEモード」の3つが追加される。

すべてのエンディングを見ると、この画面が表示される。

すべてをクリアした人へのプレゼントのようなオプションだ。ファンサービスだね。

オプションが3つ追加される。それぞれ見たいシーンなどを選んで見られる。

32bit級 ソニックウイングススペシャル ●メディアクエスト

全キャラ使用コマンド

神奈川県・塚本洋介・14歳

隠しキャラの「北白川小兎美」と「謎の男」が初めから使えるコマンドを紹介。タイトル画面でスタート、右、R、右、R、右、R、右、R、B、スタートと入力し選択画面でカーソルを上に持っていけば選択できる。

この画面でコマンドを入力。右とRを押す回数を間違えるな。

小兎美の隠し技は「ラビオ乱舞」と「ラビオソード」。コマンドはサタマガ15号を参考に。

キャラ選択画面の上に2人は隠されている。カーソルを上に入れると選択できるぞ。

16bit級 ホーンテッドカジノ ●ソシエッタ代官山

ポーカーで楽々勝負

静岡県・片倉純也

ポーカーを楽にクリアしたい人にオススメの裏技。ディーラーが「RAISE UP or CALL」と言った後LボタンでアイテムBOXを出し、RボタンでアイテムBOXをしまう。次に左か右を押すと再び「チェンジカード」をすることができる。これで良いカードを楽に揃えることができるね。

あまり繰り返しているとカードが変化しなくなってしまう。程々のところで手を打とう。

8bit級 ウイニングポスト2 プログラム'96 ●光栄

カップルの話を聞こう

神奈川県・井上真哉・14歳

どのレースでも良いのでレース開催日に競馬場のパドックに行く。パドックで馬主コマンドにカーソルを合わせてLかRを押すと、カップルが話している噂話などを聞くことができる。ためにならないことの方が多いのであえて聞く必要はない。カップル客の多い今の競馬場の状況を表しているような1シーンが見られる。

パドックを見に来たカップル。馬主の話よりおもしろい事を話してくれることもある。

32bit級 デストラクションダービー ●ソフトバンク

無敵モード

青森県・うにみそ・17歳

車の破壊が目的のこのゲームで、自車が無敵になるという有効な裏技を発見。一度プレイをした後、ランキングのネームに「!DAMAGE!」と入力する。これでいくら体当たりをされてもダメージを受けなくなるぞ。

敵車の突進を喰らっても、ものともしない。思う存分暴れてやろう。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。

●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本
32bit級	サターンソフト1本
16bit級	図書券3,000円分
8bit級	図書券2,000円分

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは11月25日（当日消印有効）、発表は本誌１月24日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年11月８日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「NiGHTS」Tシャツ●3名

非売品／提供　セガ

クリスマスバージョンも発表され、年末盛り上がり必至の「NiGHTS」。夏バージョンをあげる。

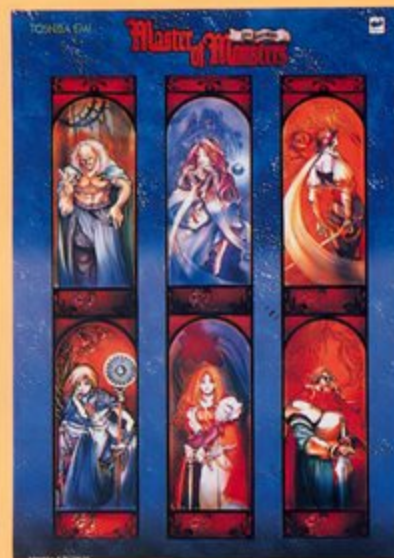
3 「エターナルメロディ」ポスター●5名

非売品／提供　メディアワークス

PS版と合わせれば１枚の絵になるのだ！　今回はセットでプレゼントしちゃうぞ。

4 「マスター・オブ・モンスターズ」ポスター●5名

非売品／提供　東芝EMI

ファンタジー色強い、大判ポスター。板壁の部屋にさりげなく貼りたいね。

5 荒俣　宏サイン色紙●3名

非売品／提供　HAMLET

風水先生の監修を務める荒俣宏氏の色紙。著書も併せて読むとより堪能できるはず。

提供　ソフトバンク

ストイックなタイム縮め以外の楽しさが味わえる本作。破壊のカタルシスを味わってほしい。

6 「Destruction Derby」●3名

9月27日号プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
和歌山県・中原雄介、岩手県・合野純一、埼玉県・磐田武博
愛知県・沼田秀彰、神奈川県・菅原潤子、大阪府・小野政敏
茨城県・安達稔彦、東京都・成田毅、栃木県・緒方慎一
千葉県・手塚直輝、兵庫県・西森博幸、青森県・黒田拓也
高知県・渡部友江、新潟県・矢島雄一郎、福岡県・伊東秀幸
北海道・水谷仁、東京都・朝倉浩輔、石川県・小牧篤司
徳島県・中嶋勝典、大分県・豊島香織

②「だいな♡あいらん」ポスター（5名）
兵庫県・中西　勝、宮城県・蓮田晴美、熊本県・西牟田賢一
広島県・田村優作、長崎県・杉原孝太郎

③「真・女神転生デビルサマナースペシャルBOX」（3名）
岐阜県・朝原ともみ、東京都・石丸義広、新潟県・野津浩二

④「ラングリッサーII」小説（10名）
宮崎県・鈴木　治、兵庫県・半田由紀、東京都・佐久間亜紀
千葉県・稲垣幸太郎、新潟県・石坂祐介、兵庫県・小林隼人
北海道・乙冨士智昭、埼玉県・服部貴弘、青森県・丘沼義教
東京都・土屋隆文、沖縄県・河野芳彦

⑤藤崎詩織うちわ（5名）
岐阜県・今井清太郎、岐阜県・松岡宏美、富山県・石原伸一
岡山県・大森健司、岩手県・柳村武史

⑥「エイリアントリロジー」ポスター（3名）
神奈川県・田畑　栄、岡山県・苅谷幸彦、静岡県・小坂一徳

⑦スリーオックス（3名）
北海道・川田　勉、広島県・丸山泰弘、鹿児島県・森谷　仁

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

巻頭のNEWSでも触れたようにセガサターンマガジン創刊2周年を目前にしてビッグニュース。1月31日発売号から、なんと週刊化が決定。編集部も、その準備に大爆走状態。週刊化に関する、ご意見、ご希望なども、大々的にお待ちしてます！

セガサターンマガジン12月13日号は11月22日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは　**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

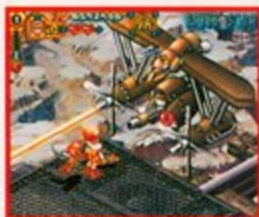
STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　岸田准一　黒谷慶大　砂金雅彦／**編集協力**　ヘッドルーム（政綱大介　山田朋一　高橋祐介　野本由起）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　新明敏夫）／**アシスタント**　小菅　誠　小嶋　歩　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　伊藤政明／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　柳田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　宍戸晃男　杉本穣司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　加島　綾　飯田REI　藤原昌之　山内康彦　工藤　剛　種村美和子　山田　功　明石家サンマン　金子光晴／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　邯鄲庵（白勢房枝）　吉田正人　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀　ミニマム　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　郡川正次／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山真代／**写植**　ケイズグラフィック　三共社／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解してください。

1996 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁じます。

SEGA SATURN

クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、
セガサターンに登場!!
2人同時プレイ、途中参加可能!!
プリクラオリジナル
卓上カレンダー付き

画面は開発中のものです。

セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
(1~2人用)
11月15日
発売
価格6,800円(税別)

●18パターンのマルチエンディングを用意!
●ショットで敵を倒し、動物たちを救え!!
助けた動物の数でピュアゲージがUP!
●ピュアエッグはステージごとに成長するぞ!
何になるかは、プレイヤーしだい!!
●ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと
大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ!
ねらうはDIAMOND(ダイアモンド)!!

店頭予約特典:先着2万名様(全国)まで
特製B2ポスタープレゼント!!
(無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に!)

 キャラクターデザイン・CGイラスト:椎名 優

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は~』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

あの「戦国エース」の続編が
グレードアップして
セガサターンに登場！
2人同時プレイ可能
途中参加可能
プレミアムCD-ROM付き

画面は開発中のものです。

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II

- 彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植！
- 多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場！
- キャラクターデザインはゲームファンに人気のイラストレーター 司 淳 を起用！
- 30を超えるマルチエンディングを用意！！
- プレミアムCD-ROM付きの2枚組
  プレミアムCD-ROMの内容
  - ゲストギャラリー ●イラストコンテスト受賞者＋全作品発表
  - 設定資料集 ●「戦国エース」解説 ●ときめきアイン占い

店頭予約特典：先着2万名様（全国）まで
特製B2ポスタープレゼント!!
（無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に!）

セガサターン専用ソフト
（CD-ROM2枚組）
横スクロールシューティングゲーム
（1～2人用）

11月22日
発売

価格6,800円（税別）

■スタッフ募集中！ ［職種］ 1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

セガサターンマガジン 1996.11.22. Vol.20
(毎月第2、第4金曜日発行) 第12巻20号通巻154号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)

戦闘開始

電脳戦機

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

電脳戦機バーチャロン
11月29日発売 5,800円【対戦バトルシミュレーション】
【専用ツインスティック対応】

セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント！

セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった！スーパーエンターテイメントライブアクション。

協賛：
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

会場	日時
横　浜：ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)
札　幌：新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)
東　京：東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)
東　京：恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)
福　岡：キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
広　島：基町クレド	11/16(土)・17(日)
名古屋：ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
大　阪：梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合せは、お客様相談センターへ

SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NiGHTS キャンペーン

11月22日〜12月25日

今、セガサターンを買うと「クリスマス ナイツ 冬季限定版」をプレゼント！

※商品が無くなり次第終了となります。

希望小売価格 ¥20,000(税別)

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp ●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

Printed in Japan
T1023404110549
雑誌23404-11/22